邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

6月22日 汽车人！变形！出发！
变形金刚 赛博坦之战

电脑乐园 游戏攻略

07月号上

Personal Computer Game Guide

专题企划

球不是这么踢的
游戏世界杯，十强梦之队

三大主打栏目

古今多少戏，都付三国中
电攻榜

论三国历史上的女性
名著堂

你没见过的三国
动漫生活铺

波斯王子中的历史考据
众神与诸王
游边戏外

山寨战役地图一览
坎伯龙神号一日游
星际争霸2



千年之约，天机隐现。
玄妙奇缘因谁开启，是你吗？

天龍八部 金庸
TL2.CHANGYOU.COM
2010暑假必玩网游

天机奇缘 第二章

全新玩点
九转天机 非诚勿扰
凉宫夏日 冰狐现世
千锤百炼 圣兽宝甲
双人动作 勿忘江湖
四海金兰 天下桃李
英雄有志 名扬四海
功夫蒸包 玩酷今夏

金牌武侠 金庸出品

7月15日清爽登陆
TL2.CHANGYOU.COM

随刊附赠
敢达英雄牌

零售价10元
双周刊 vol.141 2010 07
ISSN 1008-2352
国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗 天龙八部2 搜狗搜索


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片：大灾难
CD-ROM 游戏介绍光盘
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传典藏版
用一张点卡的钱
收集一个世界的英雄
4月5日隆重发布，限量典藏版5000套，欲购速从！
零售价48元 全国各大书报亭均有出售
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界–卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

中国最出色的动漫报

连续六年全国动漫类新闻媒体销量第一
每周发行全国 300 多个城市

《动漫周刊》是全球第一份集动漫新闻资讯采编、动漫产经市场信息与动漫文学美术创作于一体的中文新闻周刊。



资讯更强
版面更潮
覆盖更全

全球第一线网罗：漫画、动画影视、手机动漫、网络游戏、电玩、玩具、主题乐园、动漫展览、图书出版、动漫衍生产品、品牌授权、动漫教育培训……

仅售 3 元

订阅热线：020-38632731-104
每期附送精美海报　周一出版　各大报摊有售
www.dzweekly.com.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 新作快报
010 变形金刚：赛博坦之战
012 奇点
014 幕府将军2：全面战争
015 国王的恩赐：穿越世界
016 暗黑血统：战神之怒
017 战斗版国际象棋

PCGG 极速体验
018 感受帝王级的战略巡洋舰
——亥伯龙神号一日游
021 战网关服后玩什么？
——山寨战役地图一览
022 《异形繁殖：冲击》太空版的暗黑3
026 《伊尔2：掠食之翼》飞行者的乐园
030 《阿尔法协议》剧情陈旧 类型中庸

PCGG 强打攻略特区
032 飞驰吧，火车！铁路工厂里的那些事儿

PCGG 专题企划
036 球，不是这么踢的
游戏世界杯，十强梦之队

PCGG 动漫生活铺
054 你没见过的三国
——三国相关漫画

PCGG 电攻榜
058 古今多少戏，都付游乐中
——三国之游戏类型全制霸

PCGG 游边戏外
062 众神与诸王
——《波斯王子》中的历史考据

PCGG 互动频道
044 电攻宝盒
059 一招先
066 后勤组
068 卡牌桌游
074 玩家交流

完美月历

2010 电攻新作上市表（七月上）



PDF过刊杂志收藏购买微信：



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊 王鹤鸣
文字编辑：李波 沈玉莹
　　　　　何耀文 孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 虞慧杰 印珺 欧阳瑛
　　　　　施凯莲 沈炜
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

新闻

龍眼看世界 头条新闻

最山寨新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com




《塞尔达的传说》演奏


Halo

2010年的游戏音乐会VGL将于今年7月31日在加州湾区公共广播电台首次通过公共电台播出，而后将在8月份，在美国全国的广播电台进行巡回演播。此次VGL的演出内容包括星际争霸、魔兽世界、文明等系列游戏的音乐。VGL自2005年初演以来，已经在全世界举办了70回以上。VGL的特征就是在大型管弦乐的大迫力演奏之下与在巨大显示屏上放出的游戏映像相融合，对于游戏玩家来说这是相当激动人心的，而现场音乐会跟大显示屏给玩家带来的独特体验也是独一无二的。

本届VGL看点

此次VGL还将推出CD、DVD和BD的光盘，售价15美元。好莱坞著名影星杰米李柯蒂斯将在光盘的视频里亲自和你探讨她对魔兽世界的想法。




杰米李柯蒂斯

游戏音乐会 Video Games Live



目前世界上最受欢迎也是最成功的游戏音乐会之一，VGL的首场公演于2005年7月6日在美国洛杉矶的好莱坞碗（Hollywood Bowl）露天剧场举行，演出票在开售几天内一抢而空，演出当日超过11000名观众令整个剧场座无虚席，场面蔚为壮观。至2009年为止，VGL已经吸引了全球包括北美、南美、欧洲、大洋洲以及亚洲超过30万名观众前往观赏。

在2009年的VGL巡演中，曾邀请魔兽音乐总监登台表演。



国服玩家梦寐以求的巫妖王


经典的兽人暴怒


世界上最大的屏幕



“游戏是门艺术”，前几年还有人怀疑，但是在先进国家的先进技术的强有力印证下，游戏作为第九艺术的存在已经成为事实。我们已经勿需通过事实来验证游戏技术对于社会科技和娱乐的推动。包含了电影和音乐等艺术形式的游戏正受到越来越多层面的关注，一个VGL音乐会就有如此宏伟的规模和专业的表演，让人不得不感叹外国游戏业的发达，真正的是把游戏做到了艺术的境界。

反观国内市场，别说艺术了，也不要提音乐会了。规模最宏大的造势活动无非就是凤姐、芙蓉、苍井空这类的小丑、艳星在台上流窜。审美情趣亟待改善、素质更有待提高！

小时候有句老话，叫做“外国的月亮比较圆”，大家都听过。大点能学词认字了，知道一个成语叫“崇洋媚外”，很多人习惯把这个词跟“爱国”扯在一起。

现在社会上有两种极端的人群：一种盲目的哈韩、哈日、哈欧美；一种盲目的支持国产、抵制外国。后者骂前者崇洋媚外、脑残（严重的还骂汉奸、卖国贼）；前者骂后者土鳖、愤青（这么狭隘的定义愤青实在是一种无知和侮辱）。

这两种极端的观点是现在文化对立的主流，其实都有很大的局限性。我热爱我的国家，但是我喜欢别人的先进技术理念，同时也正视自己的落后，不自欺欺人、掩耳盗铃——对事物有客观的认识，对矛盾有深刻的理解——这是一个真正的愤青。

当有一天，我们用专业的音乐会代替业余的走秀和炒作做宣传，那我们是真正的进步了。

游戏时事区

韩国“假赛门”剥夺所有奖项

11名涉案人员已被永久除名



韩国涉嫌“假赛门”的11名人员已被判处永久除名和剥夺所有获得的奖项。这是Kespa关于“假赛门”案件的决定，声明以上选手损害了电子竞技行业的声誉，因此对以上选手做出了重罚。

涉嫌案件的11名职业选手已经被Kepsa永久除名，颁发的奖项（电子竞技奖项、Proleague奖项包括个人MVP奖）也被剥夺。除了被除名之外，他们还要接受刑事审判。

真英勇啊，11个选手，就这么没了……做大事业就要有这种壮士断腕的气魄，不然怎么服众？这可不像咱们，出了事先自己家门藏着掖着，藏不住了这个地方罢免，嘿，过几天在另一个地方又加官晋爵了！

我记得在DNF三国争霸赛上，韩国选手很不客气地说在网上对战，发现中国选手很犀利，但是线下的话却完全是另一种境界（巧妙地指出国内玩家用外挂的丑陋恶行）。而中国选手回答的更巧妙：我们要让韩国选手见识下在这种恶劣环境下锻炼出来的中国高手。

乱世用重刑，我们缺的就是这种壮士断腕、大义灭亲的气魄，在有决定权的人即是违规者、又是既得利益者的前提下，这种希望能实现的机会很渺茫。




导火索

2010年6月9日07：00pm中国各大网络社区用户联合狙击Super Junior（某韩国明星），起因为2010年5月30日上海世博文化中心韩国馆SJ将现场表演。传言韩国SJ官方故意制造票子紧张，烘托群众围观气氛，导致现场发生的“买不到票喷口水”事故，史称69圣战，为2010年中国网络文化冲突之大事。

这个是近年来中国网络界的一则大事，69圣战所表达出来的问题已经远远超过了现实意义（我认为‘69圣战’将成为中国网络文化历程上的一个里程碑事件）。目前考虑在7月下期的龙门客栈中做一个相关专题，资料正在收集中。在专题公布前仍是忍不住要为这事说几句话。

这件事让我看到两方面：

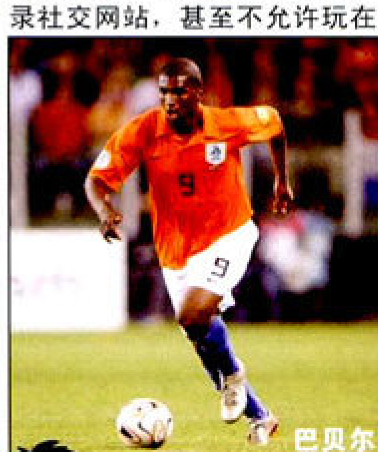
积极的方面：广大网民终于有机会、有舞台以自己的方式集体呐喊，有能力和勇气发动一场规模宏大的“圣战”。“官方”一家之言的时代已经过去了，网络正在成为民意监督的强有力工具。

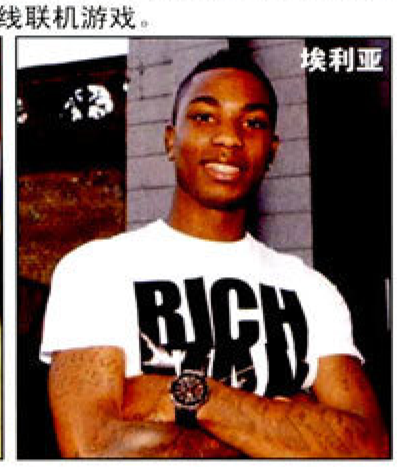
消极的方面：为了追星、哈韩、为了票子而战，以刷屏、暴吧、黑客攻击的形式，名义上是抵制韩国明星，实际上是两群国人互相在抽嘴巴，向世界展现了“卓越”的素质，这是怎样的一种SB精神……

世界杯荷兰大将游戏爆出粗口门

世界杯备战期间枯燥乏味，荷兰球员喜欢玩游戏来消磨时光。可在六月份，巴贝尔和埃利亚在酒店房间里玩游戏的视频被上传到网上，玩得过于投入的埃利亚竟用脏话辱骂摩洛哥人，现在埃利亚将要面临处罚。

这已经不是荷兰国脚第一次在互联网上惹事了，去年范德维尔就曾谎称有病不去国家队报到，却将看演唱会的照片上传到网上。现在，荷兰队已经宣布禁止球员在世界杯期间登录社交网站，甚至不允许玩在线联机游戏。


巴贝尔



埃利亚



这事闹的有点太大了，外国媒体好惹是生非是众所周知的，不过随便就将一句脏话给定性为种族主义有点小题大做了。我们国家不是天天有大量群众叫嚷着要干掉小日本，掀翻韩国人么（特注：游戏圈、足球圈，竞技范畴）。还有某著名主持人在电视频道上喊澳大利亚滚蛋呢。也没见有人站出来说这是不道德的（还有人觉得很正义呢）。

当然，作为公众人物要对自己的言行负责，所以公开道歉是必须的。当然，媒体对这事所展现出来的狗仔精神也是必须的。当然，我们号召所有网民要学会尊重，杜绝辱骂、低俗，在世人面前展现应有的素质也是应该的。

游戏战尤酣

最近CCTV2《商道》推出了一套关于游戏的系列节目“游戏战尤酣”。在这个系列里，主持人王凯为大家从单机游戏开始一直讲到中国的网络游戏发展。其中特别提到了暴雪和任天堂等公司。



去年这个时候，我还在为了要让大家对游戏给予公正的对待而上蹿下跳、指东骂西。今年社会舆论似乎一边倒地向游戏看齐（不光是看齐，甚至有谄媚之举）。广电开始默许游戏广告登堂入室；国家明文规定要扶持发展游戏文化事业；央企、国企开始进军网游业；游戏大佬们的触角伸向其他产业……

按理说这种欣欣向荣、琴瑟和鸣的场面我应该含笑而泣才对，但是我总觉得内心一股恨意油然而起。要发展要扶持那是好事，但是也得走对方向。现在也开始向外国游戏界学习了，但是你学的都是皮毛，能学到精髓么？现在看看我们泛滥成灾的网游市场，无非是一个“免费游戏、付费道具”的模式，好坏不论，游戏研发、运营考虑的唯一一点就是“怎样让玩家在游戏里花钱”。君子爱财，取之有道，此之谓“商道”。为什么国外商人大多热衷慈善事业而国内有钱人都是藏着、掖着？这是一个值得大家思索的问题。

2010年E3大展

2010年度E3大展将于6月15至17日在洛杉矶国际会议中心举行。E3可以说是目前全球规模最大知名度最高的电子娱乐展览会，被誉“电子界的奥林匹克”。前方记者传来一批布展的现场图片，大家先睹为快吧。



我说这新闻的时候是6月14日，你们看到这话的时候都已经快7月份了。延时是平面杂志无法承受之痛啊！让我更痛的是，E3大展没有邀请我们啊，没有啊，没有啊……

游戏新闻区

周星驰助阵《长江七号》

6月13日上午，网龙网络有限公司宣布，由周星驰执导电影《长江七号》改编的同名网游在上海电影节举办新闻发布会，并将于2010年7月15日正式公测。5月17日网龙公司旗下成人童话网游《梦幻迪士尼》签约李宇春，时隔不到一月，又跟影视巨头周星驰合作。

放这条新闻实在是因为星爷的名头太大了，近十年前，如日中天的星爷就代言过《大话西游》，如今星爷虽然处于半隐退状态，已经很少进入公众视线，但以他的江湖地位来讲，必须给他足够的尊重。别说代言游戏了，就算代言一条内裤、一张卫生纸，我们都要给他面子。



无证SNS游戏被责令整改
开心农场或关停

近期某网站微博上贴出了新闻出版总署的一份《责令停止非法运营网络游戏》的通知书。该通知书中提到其未经国家新闻出版总署前置审批，非法运营网络游戏《开心农场》，限在7日内主动停止运营。有分析认为新闻出版总署的通知书，只是近期表态要对SNS游戏进行监管之后的一个实际动作。

文化部近日启动了第二批“网络游戏未成年人家长监护工程”试点工作。开心网、人人网等SNS网站纳入其中。在此之前，文化部曾经发通知让SNS网站对游戏内容进行修改，比如让开心农场将“偷菜”改为“摘菜”等等。同时文化部还一再重申，凡从事互联网游戏运营业务的，均要办理网络文化经营许可证（含网络游戏）。

按照文化部的规定，“申请新设立从事网络游戏经营活动的互联网文化经营单位除符合有关规定外，还应具备1000万元以上的注册资金。”

我想我那发自肺腑的评论是只能出现在博客当中了，这里只能说一点不干痛痒的话。不管是哪个部门的规定，你都得照办，以为自己客大可以欺店的人，看看WLK的下场就知道了。

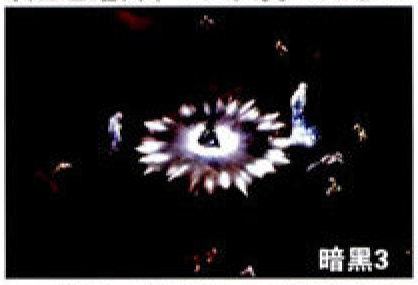
俗话说的好：“谁让你戴帽子的？”“谁让你不戴帽子的？”

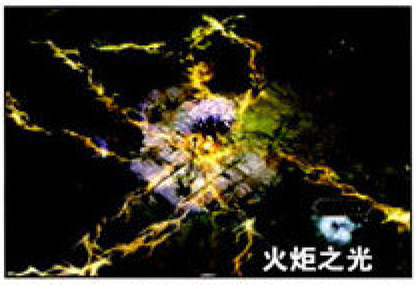
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《暗黑3》及《大灾变》今年E3大展将不会出席

6月13日最新消息，暴雪将不会在2010年E3大展上展出有任何有关《暗黑3》和《魔兽世界：大灾变》的消息，同时也未获悉动视或别的硬件合作伙伴会展出星际争霸2。据了解，此前08、09年E3会展，暴雪也一样没在会上展出《暗黑3》，今年不出展也不意外。

目前在台服出现了一定规模的AFK现象，造成这种现象的主要原因是WLK开放至今，大部分服务器的冰冠城塞副本已经打通，巫妖王差不多被打爆头了。很多玩家们失去游戏的动力（像我的西门庆大官人已经巫妖王毕业了）。一般来说当玩家们审美疲劳出现的时候，暴雪的新版本就差不多发行了。巫妖王已经倒了，大灾变还会远么？


暗黑3


火炬之光

至于《暗黑3》，坊间有传言，因为《火炬之光》的原因让暴雪相关部门非常羞愤，这个游戏据说跟开发中的《暗黑3》相仿度非常高，差不多把《暗黑3》的屁股蛋儿都给露出来了，情急之下暴雪只好扯块遮羞布胡乱盖住，以沉默来掩饰。目前制作组已经不像先前那样闹腾、得瑟了，估计这回是埋头干正事了——整体推翻是不大可能的，但是肯定要有很多大改动。

暴雪嘉年华直播也交钱！



本届暴雪嘉年华门票样图

6月8日消息，即将于10月22日举办的暴雪嘉年华的20000张门票已经全部被抢购一空，第一次门票销售在23分钟内销售一空，三天之后第二次门票销售也在28分钟内销售一空。暴雪官网上已经明确的标出，目前存储的门票已经全部售完。

如果你没有抢购到门票，那么也别灰心，暴雪将通过DIRECTV以及各种网络播放手段，对暴雪嘉年华进行全方位的直播。如果你想在家欣赏暴雪嘉年华，那么只需缴纳39.95美元，就可以足不出户的体验到暴雪嘉年华的盛况了。

据说炒暴雪嘉年华票子的贩子比我们春运时候的火车票贩子还要嚣张，为此暴雪和易趣尽力通过各种手段去打击倒卖行为，但是仍然无法全面制止。为此，暴雪学习我国铁道部门，也要求门票要实行实名制，以此来限制门票的高价倒卖活动。事实上仍然有人一次性买到5张票。目前2010暴雪嘉年华门票最高被炒至800美金。现在我们可以明白为什么暴雪可以不鸟E3了，人家已经自成一派了。

至于这网络播放权，谁稀罕啊。现场气氛跟网络直播那是能比的么？听音乐会跟看盗版碟那体验能一样么？更何况那周边、那礼品……

游戏技术区 改变游戏的新技术：动作控制器

E3 2010将展示的新技术中，最值得关注的无疑是动作控制器和3D立体影像。其中，动作控制器是起源于任天堂在2005年推出的任天堂Wii的成功上市。而如今，当时只关注高清画面的微软和索尼也开始开发各自的动作控制器——Natal和Move呢（分别对应的是XBOX360和Wii平台）。据外媒称，若说Wii制造的是一架飞机，那么Move制造的是喷气式引擎。

通过Natal，玩家可以实现通过身体动作和声音来控制游戏。简单来说，玩家身体就是个游戏控制器。玩竞速游戏，玩家可以把手当作方向盘，用脚做踩油门的姿势。体育游戏也是一个道理，玩家只要做出相应动作即可。而玩家还可以把Natal当作辅助设备。比如，RPG或FPS游戏中，玩家使用Natal就可以实现用手势或声音打开/关闭地图或背包等功能。目前有很多知名电玩厂商正在开发可以使用Natal玩的游戏。而此次E3 2010将会成为公开这些游戏的场所。微软将在E3 2010中进行Natal试用活动。


强调真人动作


格斗动作游戏


PS Move控制器

小时候小朋友们经常模仿游戏和影视中的某些经典动作，什么波动拳、天马流星拳、耗油跟……装的煞有介事的样子，打人的和被打的都乐在其中。如今能真正的在游戏中实现招式互动，这是多么让人期待的事情。游戏不禁是娱乐，还成了强身健体的工具，早起晨练变成了玩一个小时游戏，想想都不可思议，难道全民游戏的时代真的要来临么？但是相对于西方的XBOX和东方的PS、Wii，我们的次世代主机开发还停留在小霸王学习机阶段——该死，我们又落后了！

附录

福布斯评选全球10大网游

《福布斯》网站6月份评选出全球10大网络游戏。《魔兽世界》当仁不让的位居榜首。中国共有5款游戏上榜，其中网易的《梦幻西游》位居排行榜第二。此次榜单中的数据斟于视频游戏研究公司DFC的调查以及入榜公司的公共信息。

1 魔兽世界 发行厂商：暴雪（美国） 发行时间：2004年



2 梦幻西游 发行厂商：网易（中国） 发行时间：2004年



3 完美世界 发行厂商：完美时空（中国） 发行时间：2005年



4 天堂|天堂2 发行厂商：NCsoft（韩国） 发行时间：1998、2003年



5 天龙八部 发行厂商：畅游网（中国） 发行时间：2007年



星际2局域网破解在即

在星际争霸2刚刚关闭测试不久，沉寂已久几乎被遗忘的俄罗斯星际2破解小组code-gen突然出现，又给玩家们带来了惊喜。此前有传闻该小组已经被暴雪收买，然后就消失匿迹无任何消息了。让玩家们以为他们已经成为历史尘埃的时候，近日他们在自己的网站上放出爆炸性的消息。



星际2的局域网制作已经完成了95%



破解已经完成

据code-gen官网6月12日发布的消息，sc2六人联机测试成功，现招募测试人员。code-gen官站上还出现了捐助入口，为该网站捐助10美金。原文如下“If someone wants to Donate to the project and keep it better in sence that we don't have to pay for everything, feel free.But, if you do not donate then it is clear you are only interested in the product, not support!”。大概意思为“希望捐钱给他们，以便能够更好的完成破解工作。如果没有意愿捐献的话，说明你的兴趣还是停留在产品本身而不是支持”该小组的官方网站地址为。

战网在向我们展示了强大功能的同时，也凸显了很多缺点，比如必须通过互联网对战，比如该死的网络延迟——致命性的一个缺点。以前一堆朋友、同事一起开个局域网，随便怎么玩的时代过去了，却依然让人那么怀念。当然，支持正版是每个游戏玩家必须尽的义务，但是当你无法提供相应的服务的时候，玩家是否还有足够的忠诚呢？如果盗版能提供某种便利、或者说正版所没有的体验，那么玩家该何去何从呢？

Code-gen选择在这个时候发难，显然是暴雪给的安家费还不够……

中央美院学生自制国产变形金刚

中央美术学院版画系毕业生韩瀚制作了原创3D动画《解放》近日在网络上热播，该短片全面展示了中国新生代动画人的制作水平。与此同时，一座高达9米，在动画中出现的超强关二爷雕塑也出现在了中央美术学院的校园里，为同届雕塑系毕业生毕横创作。



根据中国网络电视台6月10号公布的新闻，《雷锋的故事》8月7日晚将登陆中央电视少儿频道，在少儿星空栏目首播。暑假期间，动漫片《雷锋的故事》还将在中央电视台的一、四、七、少儿频道安排重播，之后还将陆续在全国省市级电视台播出，全国少年儿童都可一睹崭新的“动漫版”雷锋形象。


《雷锋的故事》画面

我在这里放出优酷网站上的视频地址：http://v.youku.com/v_show/id_XMTgwNzlyMTky.html

说实话，这动画水平在我看来是国内领先，国际落后，不过对于目前教育水平的学生来讲，能有这样的成就算是不错了，值得嘉奖。相比之下，沈阳动漫产业基地耗资2100万的鸿篇巨制！每秒成本400元的创世大片！国内最强之3D主旋律动画《雷锋》，其技术水平则直逼上世纪50年代。我在炎热的夏日晚上看这片的时候，竟然打了个冷战——太刺激了！

引用主创者，“58岁具有雷锋情节的庞董事长”的原话，“为了写剧本，10天内没日没夜的写，光台灯就用坏了6盏”--这也太满嘴跑火车了，10天6盏，用吃的？

游戏恶搞区

高考现场，圣斗士入侵！



时间：2010年6月份，高考期间

地点：重庆某考场

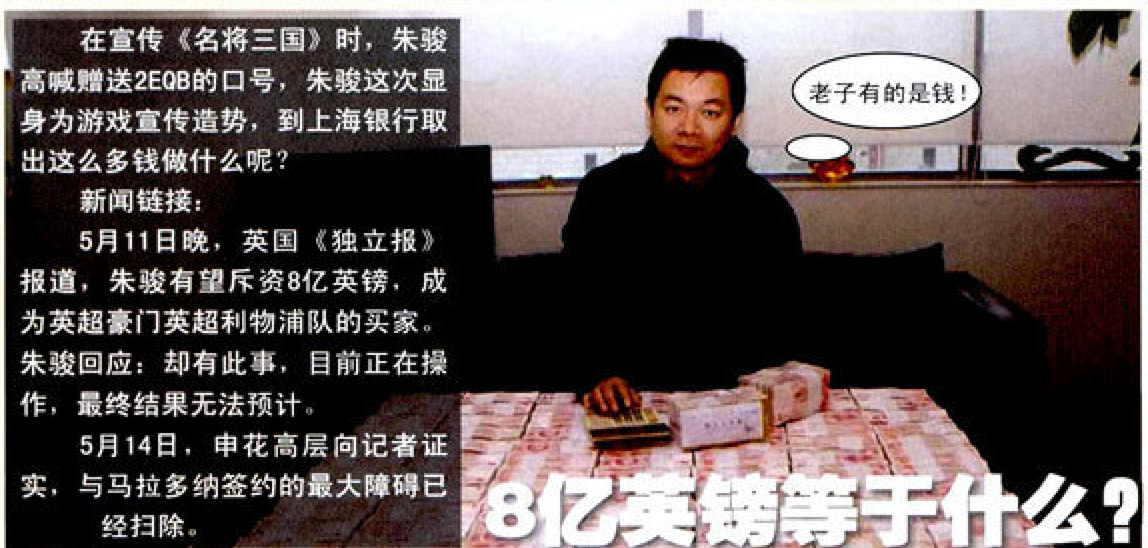
人物：圣斗士妈妈

事件：一考生妈妈跟全国各地无数的高考家长一样，在考场门口呐喊助威。特别的是这位考生妈妈还专门做了个圣斗士助威牌，她说儿子从小就喜欢看圣斗士，星矢代表了勇敢，胜利。

现在的孩子真不得了，送考场家长们都紧张成这个样子，那要是送战场的话还不请出擎天柱来？家长们，有点太过啦，而且这样给孩子带来太多的压力不利于成长。

话说一个高考让整个国家紧张成这样，有没有人考虑过高考本身给社会带来的困惑呢？高考的目的是什么？选拔么？竞争么？手段么？我看都未必，那么多配得上高等教育的人都无法上大学——这事不能细说。

8亿英镑等于什么？



在宣传《名将三国》时，朱骏高喊赠送2EQB的口号，朱骏这次显身为游戏宣传造势，到上海银行取出这么多钱做什么呢？

新闻链接：

5月11日晚，英国《独立报》报道，朱骏有望斥资8亿英镑，成为英超豪门英超利物浦队的买家。朱骏回应：却有此事，目前正在操作，最终结果无法预计。

5月14日，申花高层向记者证实，与马拉多纳签约的最大障碍已经扫除。

有的人说这是为了三国群英传造势（图片LOGO都打上了），但我认为不是，说什么送Q币，送RMB，都是假的，你当网民是白痴啊？（当前网游界的主要问题是游戏玩家日益增长的智商和厂商们不断下降的道德之间的矛盾。）比较靠谱的是听说朱老板要买利物浦了。这样也好，英国足球立刻没戏，就跟郭德纲说的那样：“送几个说相声的到韩国去，他们立刻完了”。我们的版本是，送个玩游戏的老板到英国玩球去，他们差不多了。不过听说朱老板这次收购要联手国企中国移动——XX的，你们玩的可都是老百姓的钱！



8亿英镑等于什么？80亿人民币，可以买80亿个肉包子（参考上海物价标准），每人两个的话够全国人民吃多少天？贵州旱灾你们捐了多少？玉树地震你们捐了多少？那么多贫困地区你去慈善过么？还有那么多闲钱玩球！？

网络“四大软件”



就跟革命时期的结婚三大件（自行车、缝纫机、手表）一样，如今我们在网络上生存，也有几件生活必需品。腾讯、迅雷、暴风、瑞星（或者说360），每个上网的人必然都要用到。而漫画作者对这几样产品的形容也非常贴切——服务还不到家啊！

附录

福布斯评选全球10大网游

6 永恒之塔

发行厂商：NCsoft（韩国）
发行时间：2008年



2009年营收 $2.3亿

7 冒险岛

发行厂商：Nexon（韩国）
发行时间：2003年



2009年营收 $2亿

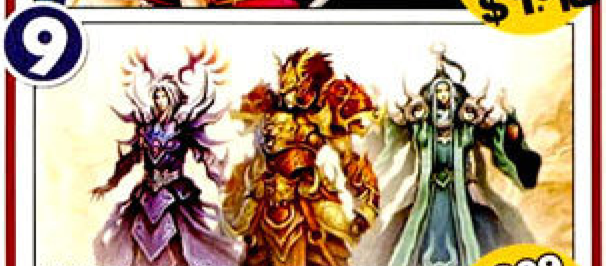
8 征途

发行厂商：巨人网络（中国）
发行时间：2006年



2009年营收 $1.9亿

9 传奇世界/传奇2



发行厂商：盛大（中国）
发行时间：2003年

2009年营收 $1.5亿

10 最终幻想11



发行厂商：Square Enix
发行时间：2002年

2009年营收 $1.7亿

你横向、纵向比较一下这几个游戏就会跟我一样迷茫，就凭咱这画面、这引擎、这系统（我偏不点名），咱何德何能就能进十大呢？就凭着人多？要么怎么说呢，中国人的钱就是好赚，人多钱傻速来！关键是我们还不挑食。



实现男子汉的梦想
变形金刚：塞伯坦之战
TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

■游戏类型：动作冒险	■游戏语言：英文	期待度 B	推荐人群：变形金刚和变形金刚爱好者
■发行公司：Activision	■发售时间：2010年6月		

随着游戏发售日期的日益临近，让广大变形金刚爱好者所关心的新消息正陆续不断的让我们得到惊喜。本次真正改编自原版故事，将玩家带回变形金刚来到地球之前的一段紧张刺激的旅程。玩家将沉浸在精彩无比的单人、多人及单挑战斗中。

《变形金刚：塞伯坦之战》包含两个独立的故事主线：博派的故事讲述了他们拯救家园的故事；狂派的故事则表现了他们对控制整个宇宙的强大力量的无比渴望。《变形金刚》的玩家们也将第一次体验到线上合作游戏和单挑游戏等多人游戏模式。游戏将为玩家展示惟妙惟肖的机器世界“塞伯坦”以及《变形金刚》中的角色的最初形象。

各类职业设定

领袖 Leader



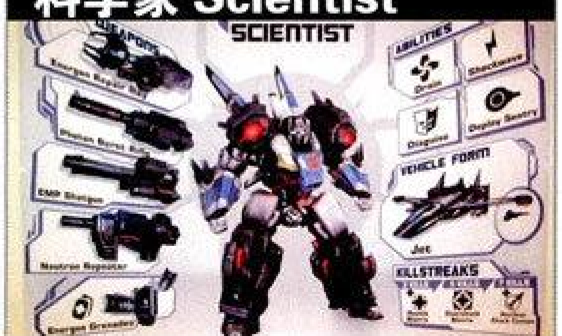
● 车辆模式大型拥有强大攻击力，中/重型武器，战斗中使小组其他成员表现更好。

战士 Soldier



● 中/重型，重型武器，高生命值，破坏力强。

科学家 Scientist



● 中/轻型，变形模式可飞行，武器特殊（治愈和生命汲取武器）。

侦察兵 Scout



● 轻型，快速火炮，轻型武器，变形模式小型汽车，行动敏捷。

参战机器人全面扫描



阵营：博派
职业：侦察兵
原型：喷气式飞机
初始武器：EMP霰弹枪
能力：导弹，冲撞

空袭 Air Raid

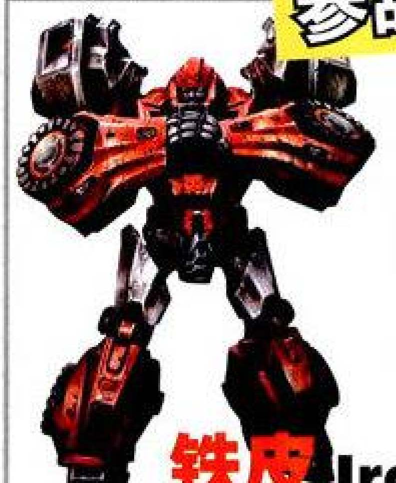
人物简述：无畏而鲁莽的空袭无时无刻不准备着战斗。他喜欢冲锋在前扎进狂派群战斗而不是躲在后面放冷枪，因为这样更爽快。这是他唯一的目标和生活乐趣。这一性格看上去总是让他和他的团队陷入危险，但是他总是可以让他和他的朋友脱离危险。



阵营：狂派
职业：侦察兵
原型：小汽车
初始武器：EMP霰弹枪
能力：震荡波，冲撞

悍将 Breakdown

人物简述：悍将是一个极端的偏执狂，认为所有事情和人物都意欲控制他！在公共场合他总是紧张而且极端痛苦，认为周围每个人都在围观他而且对他指指点点。他只配合完成各种狂派匿名给他下达的命令。



阵营：博派
职业：士兵战士
原型：卡车
初始武器：EMP手枪
能力：旋风，冲撞

铁皮 Ironhide

人物简述：铁皮是博派中最老的成员，同时也是速度最慢的，更是最卑鄙、最粗鲁、最脾气火爆难以对付的家伙。他依旧是昨天的老样子，但他看起来永远如此耐用。他是个士兵，冲锋陷阵，但是他的强硬下隐藏这个一颗对生活深刻同情的心。他在任何问题都是擎天柱最值得信赖的顾问之一。



阵营：博派
职业：侦察兵
原型：喷气式飞机
初始武器：热力火箭炮
能力：潜伏，冲撞

闹翻天 Skywarp

人物简述：闹翻天深谙潜伏之道，潜入敌人内部捣乱。他不是狂派中最智能的变形金刚，所以他需要不间断的指导告诉他做什么。无论如何，只要设定了目标和方法，闹翻天都将冷静无情高效率地实现！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


返回G1的机械设定让所有老变形金刚迷们，怀念万分。


游戏将在这个变形金刚的母星上演。


你将选择为博派而战，还是成为终于自己的狂派呢？

参战机器人全面扫描



阵营：博派
职业：战斗
原型：坦克
初始武器：中子炮
能力：导弹，路挡

战戟 Warpath

人物简述：战戟是一个喜欢大声说话的博派，他自信、有能力而且忠诚。他拥有着能发出震耳欲聋声音的巨型大炮。他曾经非常自豪的向自己的朋友展示如何用自己的大炮在1.5英里以外击中一个螺母。拥有者极佳的装甲和铁头功的他特别喜欢和狂派战斗！



阵营：狂派
职业：侦察兵
原型：小汽车
初始武器：中子炮
能力：震荡波，隐蔽

路障 Barricade

人物简述：虽然原型是小汽车，但是他那惊悚的发动机让他的速度变态到能超越喷气式飞机！他最喜欢的战斗策略就是诱使博派追逐自己并最终将博派引导无法逃离的航线上；而他自己则以自己恶魔般的速度置身事外，坐收渔利。



派别：博派
职业：战士
主要武器：光子突发步枪
能力：冲击波

银剑 SilverBolt

人物简述：银剑是一个严肃和勇敢的战士，他总把队友的安全放在第一位。他非常勇敢，能以极快的速度飞行，是博派一方真正值得信赖的一位战士。如果有机会，他会愿意为其它队友付出自己的生命。



吵闹 Brawl

派别：狂派
职业：战士
主要武器：中子连发枪
能力：旋风般的速度、猛冲

人物简述：吵闹是威震天大规模杀伤性武器的宠物。没有什么事情能比他更喜欢肢解博派。他迷上了爆炸和混乱，无休止的战斗。他常把自己置身于战场的第一线，只要与博派开战他就会不管自己的死活的战斗到底。

网络游戏模式确定！

《变形金刚：塞伯坦之战》增加了多人游戏模式，让玩家可以用各种方式与其他玩家一起完成历史任务，同时玩家们也可以通过选择职业，外观，武器和技能来创建自己的变形金刚角色。玩家可以通过连线和同伴一起合作过关，或是来一场殊死搏杀。


"擎天柱"是我们所有人的梦想


连线游戏的内容也不容错过



女机器人首次参战!!

除了以上我们耳熟能详的角色之外，另一个让我们广大变形金刚迷们兴奋不已的消息就是，这次女变形金刚也将在游戏中参战，虽然目前详细资料不明，不过猜测玩家可以在多人对战中使用她们。


第一个是阿尔茜(Arcee)，最早出现在1986年的电影《变形金刚》中，她不是最早出现在动画中的女性变形金刚角色，但却是最知名的一个。


第二个是滑流(Slipstream)，她最早出现在2007-2009年的变形金刚动画《Transformers: Animated》中。



Singularity奇点

展现无限可能的神奇左手

■游戏类型：第一人称射击　■游戏语言：英文　期待度 A　推荐人群：第一人称以及奇异世界观喜好者
■发行公司：Activision　■发售时间：2010年6月

老实说看到这个游戏演示动画后的第一个反应就是感觉像是又看到了《生化奇兵》，感觉该游戏的某些理念以及系统设定后或多或少的都有相识的感觉。当然，除此之外《奇点》也有着出了自身特有的氛围与奇异环境，不管如何喜欢这类独特韵味游戏的玩家千万不可错过。

游戏环境是一个荒芜的岛屿，多年前一支俄罗斯机构用它作为实验中心。他们一直在实验一种称为E99的不稳定元素，结果当然是以失败告终。在实验失败事件60年后的2010年，美国从空气中检测出奇怪的读数，于是派出一支调查小组乘一座飞机前往调查，后来该飞机失事坠毁。你当时为该机的副驾驶，在遍布E99元素的环境中展开一场奇异的冒险。

对于游戏中遇到的谜题，你必须用手上的装置让时间向前或向后推移，以使相关物品回复正常状态，或使用一种侦测光线查看物品从前的状态并把它们拖到当前时空中。你也可以滚动时空波，把你送回1950年代，以查明某件事情的起因，来解决整件事情。

离奇的创意 奇点是由一个小型但是天才的团队构想出来。该小组称：我们明白这是一个很科幻的标题，但我们并没有立即把这个概念付诸实践。故事的可信度被放在了第一位，之后首席艺术指导得到了一些废弃城市和建筑的震撼照片。那真是尽可能接近真实、可信、史诗般被遗忘世界的感觉。

我们还在游戏制作早期选定了一个苏俄取景地点。在游戏主题方面，这能使我们的英雄通过科学奇点置身于历史上著名的冷战紧张局势。在游戏外观方面，我们可以创造出一种能够平衡史实与美学的冷峻，严酷的苏维埃时代建筑风格。



场景的风格有着相当独特的科幻色彩



我们首先提出Katorga-12岛的现实主义概念，第二阶段制作消光绘图回波处理的经典科幻图章，符合冷战美学的40和50年代的美国文献图章。结合了现实和幻想的纹理材质。要求概念美工尽量接近 Katorga-12:一方面真实还原50年代的苏俄，另一方面塑造科幻太空时代的美国，并把两者有机地结合起来。在文体上，要求也很严格。我们把这称为“光枪现实主义（Ray-gun Realism）。”



游戏有着诸多写实意义的科幻

在视觉上，我们想让玩家置身于真实的环境里去，即Katorga 12岛。这个俄国小岛于50年代被废弃，因为一个人使用新发现的成为“E99”的元素进行实验引发的大灾难。俄国开发E99激发出的独一无二的能量来研发开创性的领先科技，有可能使苏联成为世界唯一的超级大国。所以这个小岛就需要设备装置来实现开采，于是我们就用房屋，炼油厂，实验室，奇点反应堆构建了一个可信的，正在运转的小岛，这些都是小岛所有区域都能看见的地标性建筑。为了能使小岛让玩家信服，我们把小岛做得就像有的有人在那里生活与工作一样。我们制作了许多小道具和指引标志来帮助设计岛上的设施，还可以使玩家明白那是什么东西，你看见的所有光怪陆离的事物都是由于E99能量辐射扭曲所致。


场景的细节化的调整


主题就是在废弃与颓废中凸显离奇


任何角落都会令你惊讶不已

“离奇” 在游戏领域里不是一个褒奖词，主要是因为角色艺术设计不符合实际。但对于我们来说”离奇“不失为一个描述游戏世界的绝佳的形容词。 我们把玩家困在了一个奇异的时间错乱的岛上，关键是这个世界引发的成为奇点的科学灾难，一个亦真亦幻的世界。我们创造了一个使玩家相信的理由然后逐渐使之难以置信，离奇之所，迷失之地。玩家永远不会觉得安逸自在，并感觉对周围环境似曾相识但又有微妙的不同。一切总是无法预料。

E-99的余波，就像不间断的随风摇摆的植物和变幻莫测的气体云，是（即使很危险）强调死亡的残酷现实并将一切归于静寂的瑰丽一瞬。正如光枪美学（Ray-Gun aesthetics），我们的概念设计师花了好几个月的时间来研究制定E99的放射原理，我们的技术设计师在这个项目投入很多精力把这一切赋予生命。电子显微镜成像和海洋生物是很多科幻生命环境的基础。

最终所要视觉目标是给这个世界带来生气。我们尝试制作了很多其他的静物并用有生命的物体布景或者做些什么使它动起来。树木在微风中摇摆，旗帜随风飘动，风扇转动。环境变化也可以增加代入感：水滴、降雨、电火花、随风飘动的残骸、烟雾、浓雾。当你梭在这个世界里，视觉效果比如物体表面反射或者镜面反光会在潜意识里让人难以忘怀。


背景环境将于游戏完美贴合

在Raven Software我们有很多团队在同一时间开发不同的游戏，所以通常情况下一个不会有机会同时参与超过2个项目。但对于《奇点》来说，我们倾全公司之力来制作这个游戏。Raven的每一个员工都参与到它的开发中。我们公司的这种允许全员参与的开发结构非常合适。


这个离奇的世界就这样被创造

时间衍生能力 奇点的主要游戏设定是一种未知的人工制品——时间操作设备，简称TMD（Time Manipulation Device），包含了6中不同的功能，每种可以使玩家实现不同效果。虽然目前从游戏的演示录像中的表现看起来这些功能有些类似于《生化奇兵》中的主角的特殊能力（甚至是那只左手的动作都类似），不过画面表现上却显得更为真实与暴力，同时也希望这些能力能够和游戏中的关卡很好的结合。

还原（Revert）

这种能力允许玩家使物体或者人回到过去的状态。比如可以用在，通过把它们还原到过去的某个时间点来修复损坏的通道，或者把一个空油桶还原到装满油的状态。如果把这个能力作用于人体，据说能转换敌人的细胞到原始状态，也就是说能把人体转换到原始状态，导致他们难分敌友。升级这个功能之后，这种逆转就会更快。

老化（Age）

这种能力能使玩家把物体或人老化。它可以使一队敌人躲藏的板条箱掩体加速腐朽成为一堆朽木，或者让阻挡你前进的铁丝网腐蚀成一堆锈铁。把它用于人体，可以使敌人快速老化成为一堆白骨和尘埃。升级老化功能可以加快老化速度。

脉冲（Impulse）

脉冲功能能发出能量脉冲，猛烈地击飞目标。一旦升级，它可以用于直接杀死小型敌人。

死锁（Deadlock）

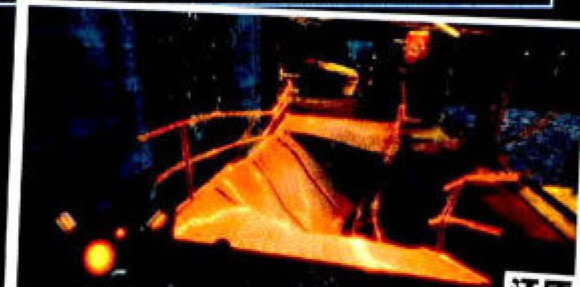
这种能力允许玩家创造一种半球形的区域来使这个区域内的所有物体减速或停止。使用方法是扔出一股能量，然后以这股能量为球心制造时滞区域。然后玩家可以进入半圆形区域射击敌人致死不会受到影响。玩家一旦离开半球区域，被杀死的敌人就会同时死亡。这也可以用于停滞或减速飞来的子弹或者火箭弹。

漫游之光（The Chronolight）

一个“时间恒定闪光弹”允许玩家在当前时空查看一个物体在其他时空的状态。结合重力功能，玩家可以把一个存在于其他时间的物体拿出来到当前时空使用来解决迷题或者开锁。漫游之光并不是在游戏一开始就能在时间操作设备上使用，而是之后一个岛上的俄国科学家给予玩家的。

重力（Gravity）

当瞄准一个目标，重力功能将会吸住目标。这个功能可以用于抓取远处的物体，或者夺取敌人的防爆盾撑起重门打开通道。


还原


老化


脉冲


死锁


漫游之光


重力

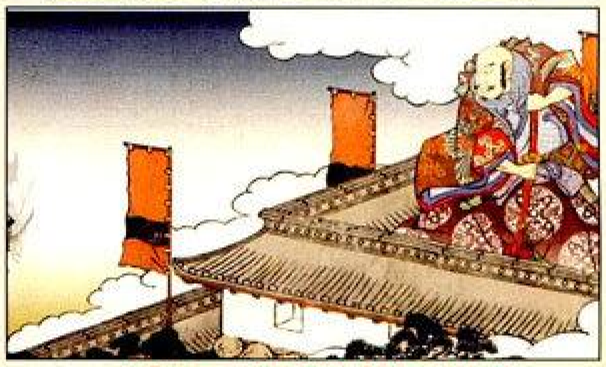


日本幕府时期的动乱将在这里尽显

幕府将军2全面战争

幕府战争，全面启动





Creative Assembly终于确认公司下一部RTS大作就是早先被传得沸沸扬扬的《幕府将军2：全面战争》。该作时代背景与2000年推出的《幕府将军1》相似，都瞄准了应仁之乱后的日本战国时代。游戏提供了九方势力可选，每一方都有自己的根据地及军、政强项。其中几家孤悬海外偏安一隅，自给自足但难以干预时政；另一些则整天大小阵仗不断，要靠手下的武士拼死维持局面。

这是一个时局变换莫测的时代，由荷兰及葡萄牙输入的火枪此时尚未登岛，能主宰战场的只有武士们的血肉之躯。游戏专注于战场细节，每一个单位都有自己明确的目的和用途且提供升级选项。角色级别由甲胄颜色及背后所插旗帜区分，较以往更易分辨。

Ca还为游戏引入了英雄单位，他们就像传说中的武僧弁庆那样具有万夫不当之勇。玩家可施计使对方英雄误入箭阵，或干脆放出自己的英雄来个殊死决斗。开发单位甚至还考虑为游戏提供见不得人的政治手腕来离间各方英雄。



加入的英雄系统会对战斗有着怎么样的改变呢？

在变化条件下的战斗

除亚洲特有的人物崇拜之外，到处筑墙的习惯也对游戏战役产生了实质性影响。每一座城池都有五层防御体系，甚至筑垒地域也因临海或依山从而拥有某些防御加成。全战系列中经典的海战场面也将出现在《幕府将军2》中，只不过双方的船都由桨驱动，无需担心风向的影响。海战的主要模式就是双方成堆的弓箭手互射，然后互抛抓勾使双方靠帮从而爆发决定性的接舷战。



虽然游戏的实际战斗画面还未有截图，不过从这张场景图可以看出画面不会让人失望。

与以往全战作品所不同的是，首次实现了多人模式下的组队对抗：最多可支持八人游戏，每一方都可使用特定的人物形象，且获得的经验值可为自己所扮演的角色升级。游戏人物的角色动画由52块可动骨骼组成，较往届作品增加了四分之一：动作捕捉由英国剑道协会及真人武士来完成；武器造型及游戏音效则全部来自当地的真材实料。开发人员为重现历史原貌，不厌其烦地为每一种部队在各种地形下行军或冲锋时的踏步声分别录制了单位音效。

游戏重新引入了夜战模式，玩家能在雷电交加的夜晚见证一场惊心动魄的攻城战。游戏AI根据孙子兵法的作战原则重新编制。战场地貌会因四季及气候而发生变化，比如你开春打仗时这里还花团锦簇，年底再来时这里就白雪皑皑了。

细节的战斗

《幕府将军2：全面战争》中，设计师们希望突出“核心元素”，而不是“大杂烩”。游戏中的单位就是一个很好的例子。游戏中仅有30-40个核心单位，每个派系20个左右，每个单位都有其独特的作用。这样玩家的注意力要更多地放在策略上而不是各个单位之间的差别上。为了增加游戏的变化，游戏中的单位还会随着时间不断升级。

《帝国：全面战争》中描述的是一场全球的战争。而《幕府将军2》中则是八个诸侯国。这样一来，游戏中将不会有宏大的地理场景，而将会更注重游戏故事和角色。你将决定究竟是效忠还是反叛。你的将军这次会变得无比重要，你不仅可以决定他们的战前喊话，还可以随着角色的成长而升级你的角色。这样一来比之前的《全面战争》中随机招募来的角色要容易上手的多。

就像画面说显示的一样，经典海战也将在是本次游戏不容错过的看点。



■游戏类型：S.RPG
■发行公司：世嘉
■游戏语言：英文
■发售时间：2011年
期待度 A
推荐人群：全面战争系列、即时战略爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

国王的恩赐 穿越世界 公主再次出征

King's Bounty ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

■游戏类型：S.RPG　■游戏语言：俄语/英文　期待度 B　推荐人群：英雄无敌以及国王恩赐爱好者
■发行公司：1G　■发售时间：2010年秋季

《国王的恩赐》将战术回合和角色扮演元素结合的华丽幻想世界让玩家在其中进行冒险之旅。玩家将遇见无数在魔幻游戏中耳熟能详的生物和传说生物，在这块巨大的大陆旅行，访问繁多的各色城域。与NPC交流、收集资源、招募军队，玩家将即时完成这些动作的同时又进行着经典的回合制战斗，来体会不同战术的乐趣，是一部卓越的类《英雄无敌》作品。

让我们再沉迷一次

说起《国王的恩赐》系列，我们编辑部的阿汤叔和小P羊两位可是有着相当深厚的感情，当初的原版和资料片都深入透彻的研究过。所以当看到这条更新消息时都兴奋的认为，《国王的恩赐2》终于要来了，不过可惜最后才遗憾的知道新游戏仅仅是之前的另一部资料片。虽然仍然让人觉得有一些不满足，不过在《英雄无敌6》毫无消息的现在，依然是一部在下半年值得期待的游戏大餐。

对于受到以上两位的影响而玩过资料片《戎装公主》的某猫来说，有些担忧这样一部又一部的资料片是不是制作人员的创意枯竭呢？希望不会走上之前《英雄无敌》那无尽资料片的噩梦。不管如何，游戏的好坏还好是要等真正发售的时候才会了解，所以现在先让我们来看看本次资料片究竟有哪些更新内容。


可以看到游戏中将会从原本的德比岛通过传送门到达新的区域，希望届时不会出现太多原本地图的故事。


虽然某猫没有玩过1代不知道，不过据说这些所谓的新魔法是之前四个精灵技能的魔法化，这点的偷懒意味十足。


游戏中的新生物，有些类似于《英雄无敌5》中的岩浆龙，不知道会不会成为另一种强力的龙族。

资料片式的新要素

本次的资料片将包含全新的战役和新的作战任务，而一如资料片的特点，《国王的恩赐：穿越世界》中理所当然的有着：新任务、新的物品，新的法术以及宠物系统。相信如果是之前《英雄无敌》的玩家一定不会忘记随机地图生成器带来的无限乐趣和展现自己创意的机会，看到这里相信你已经明白我接下来要说什么了吧。这则重要消息就是专门为了满足那些想要无止境的体验《国王的恩赐》的玩家，那就是游戏的地图编辑器也终于将随着本次资料片一起，一同呈现在玩家面前了，现在你终于可以不再抱怨结束故事之后无事可做了。

而伴随公主冒险的那只小小的巨龙，相信你一定不会忘记，虽然在开始的时候能力有限。但是随着能力的缓缓升级会进化为一个令你难以置信的可靠盟友，成为一头战场上真正的巨龙。龙会在战斗中尽最大的能力保护公主，在开始的时候仅仅只是单纯的攻击，而最后甚至可以召唤火山为公主清扫所有的邪恶。


大量的新装备，现在只能看看图片眼馋一下啊


可以看到本次游戏的主人公将不在只是公主，图片中的主角是一代的主人公以及公主的导师，开来将会有多主人公展开故事。



得到弑神杀魔的力量
暗黑血统：战神之怒
DARKSIDERS WRATH OF WAR

如果你是一个动作游戏爱好者，听到这个游戏的名字应该不会陌生。对，这个游戏就是在之前在游戏机平台上给所有动作游戏迷们带来惊喜的动作游戏上佳作品，这个叫好又叫座的游戏在发售之后就受到了来自玩家要求PC化的强烈呼声，而现在没有过多久就让各位翘首以待的电脑游戏玩家得以实现。相信听到这里你就已经激动不已了吧，现在就来欣赏一下此作究竟为什么让所有人都拍手称好。


成为末日骑士创造毁灭吧。

值得期待的佳作

除了基本动作外，本作也从《塞尔达传说》的自由探索式游戏系统中汲取了经验。虽然玩家要在游戏中不断前进，但也可以自由返回到曾经到过的任何地方。当玩家获得了失去的力量，主角将会从一个机器人般的人物变成真正的破坏机器。最后玩家还将重新获得自己曾经失去的座驾，毕竟游戏的主角是四骑士之一。

当然也许因为这些的多样性因素和日式风格的元素，让本作在北美地区的评价只是普通而已，但是在其他都得到了极高的追捧。IGN澳大利亚区给出了高达9.0分的评价，在其眼里本作无论在画面表现、系统设计、手感和声效方面都做得相当出色，一小点的不足不能掩盖其巨大的成功。我相信任何有特色的作品都是会有争议的，越有争议就表示这游戏本身有着鲜明的个性，相信在不久后将体验到游戏的我们会对游戏的魅力有着相当的欣喜。

末日骑士来临

本作的主角是末日四骑士之一。玩家将会带领着自己的军团，摧毁全世界，与饥荒之神、死神和瘟疫之神一起杀死地球上的最后一个人类。多数游戏凡是碰上此类题材都会在重要的时刻剧情一转，让人类最终免于被消灭，但是本作的目标是彻彻底底的、真正的摧毁全人类，但是摧毁人类只不过是本作的第一步，在游戏前半个小时的时间里就可以完成，然后就留下一个没有人类存在的世界，取而代之的是恶魔和堕落天使。 主角遭到出卖之后，被放逐到人间，他的大部分力量都被剥夺了。由于堕落天使和恶魔仍然在战斗，玩家将可以与双方作战，并努力重新获得力量。


最后你将得到属于自己的战马。


故事中将遭遇诸多巨大的BOSS。


你没有理由错过和这些传说生物的殊死决战。


除了战斗之外游戏还有这诸多自由的冒险。

■游戏类型：动作冒险	■游戏语言：英文	期待度 A	推荐人群：动作战斗游戏爱好者
■发行公司：THQ	■发售时间：2010年6月		



Battle vs Chess 战斗版国际象棋

少数派游戏棋盘中的战场

棋类游戏作为一种休闲娱乐同时也是智力锻炼的游戏，相信喜欢的人不在少数。不过随着人们娱乐活动的丰富，简单的棋盘和界面已经难以引起大家的兴趣。但是在这里我说要介绍的一款游戏则是将华丽的战斗画面带入象棋游戏之中，绝对不会让你在罕长的思考中觉得乏味，这一独特的游戏，相信会成为棋类爱好者的少数派精品。


个性化的棋子，让你在对弈中更赋予趣味。



棋子都被赋予了丰富的动作。

华丽的棋盘与优秀的战略

这是由TopWare及Zuxxez联合打造的，将传统的棋类游戏与一流的3D视效结合起来，打造一款华丽的专业棋类软件——该作名为《战斗版国际象棋》（Battle vs. Chess），而游戏的棋路算法取自业界知名的弗里茨（Fritz）。弗里茨是世界著名的国际象棋电脑程序，世界国象棋大师克拉姆尼克认为此程序要比深蓝（Deep Blue）更为强大，卡斯帕罗夫也表示自己经常借助弗里茨来分析棋路，目前该程序已被国际SSDF组织列为世界上最好的国象程序。强大的程序可以让你体验新手教学到专业级别的挑战。



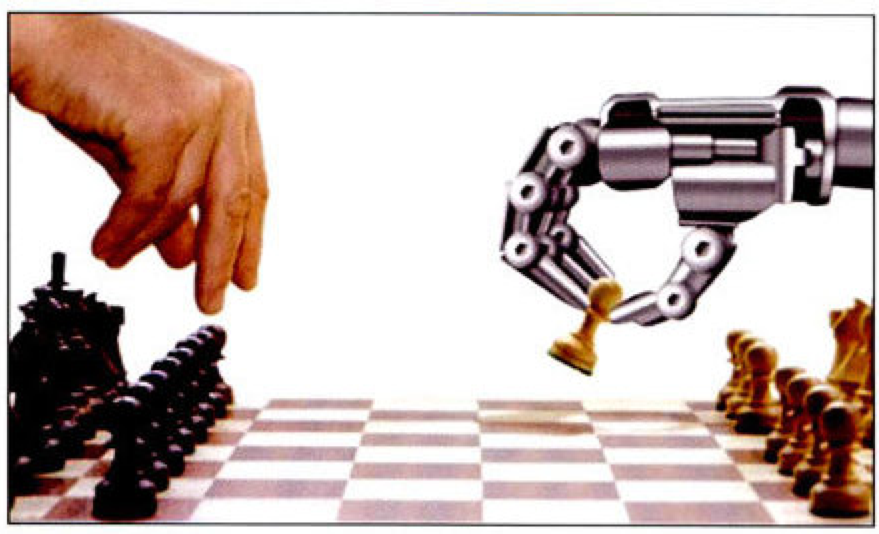
棋盘气氛的烘托也相当出色。

电攻百科

国际象棋的起源

据现有史料记载，国际象棋的发展历史已将近2000年。关于它的起源，曾经有过多种不同的说法，诸如起源于中国、印度、锡兰、波斯、阿拉伯国家等等。目前世界上多数棋史学家认为国际象棋最早出现在印度。18世纪时，W. 琼斯指出：古印度是国际象棋诞生的摇篮。大约公元2～4世纪时，印度有一种叫做“恰图兰加”(chaturanga)的棋戏，内有车、马、象、兵 4种棋子，象征着印度古代的军制。

人类与AI的战斗



1997年5月11日，国际象棋世界冠军卡斯帕罗夫与IBM公司的国际象棋电脑“深蓝（Deep Blue）”的六局对抗赛降下帷幕。在前五局以2.5对2.5打平的情况下，卡斯帕罗夫在第六盘决胜局中仅走了19步就向“深蓝”拱手称臣。整场比赛进行了不到一个小时。“深蓝”赢得了这场具有特殊意义的对抗。

■游戏类型：国际象棋	■游戏语言：英文	期待度 B	推荐人群：棋类游戏以及休闲玩家
■发行公司：SouthPeak	■发售时间：2010年5月		



感受帝王级的战略巡洋舰

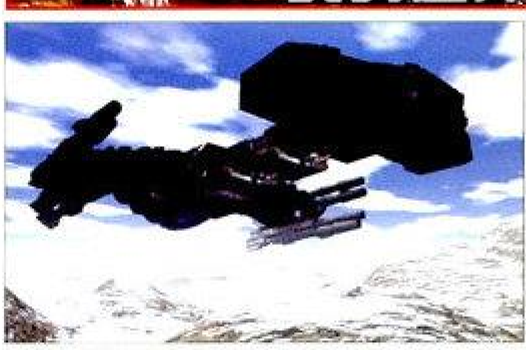
——亥伯龙神号一日游



女士们，先生们，欢迎参加电攻观光团，我是本次旅行的导游阿汤叔。就像上一期杂志中说的那样，我们来到了仰慕已久的战舰亥伯龙神（Hyperion）号。这艘传奇的战巡是皇帝孟斯克在反叛军战斗中所俘虏的第一艘重量级战舰，孟斯克便把它进行修缮改造，作为了自己的旗舰和用以炫耀的工具。在雷诺因为凯瑞根被遗弃的事情与孟斯克闹翻后不久，他就偷窃了这艘战舰。从此之后，亥伯龙神号一直是雷诺的家。

在长久的战争中，许多人类指挥官都选择战列巡洋舰作为他们的旗舰。当然它们都经过了特别改装以配合他们的作用。例如杜克（Duke）将军的Norad II号和Norad III号，以及接下来我就要带大家进入的由吉姆·雷诺指挥的亥伯龙神号。不过在这之前，我们先了解一下这种战舰的资料吧。

战列巡洋舰



- 单位类型：重型
- 防御能力：人类舰船镀层
- 移动速度：一般
- 武器：ATS激光排炮
- 特殊武器：大和炮

规格等级

战列巡洋舰是服役于科普鲁鲁星区人族的一种大型战舰，是名副其实的飞行堡垒。战列舰的首次露面是在行会战争的飞船大战中。反舰战斗机（如幽灵战机）的升级并没有使其昙花一现，反而促使了这种大型战舰升级成能携带这种战略扩张型空装单位的类型。战列舰因此就在今后的战役中继续担任了人族太空武力中指挥旗舰的角色。虽然有不同规格的战列舰，但是它们的武器装甲配置都是大同小异的——激光武器与次代钢装甲。重力加速模块也被安装在所有的战列舰上。除此之外这种类型的战列巡洋舰还有很多规格。以下是我们所知的：

海霸级（Leviathan-class）

海霸级战列舰目前是一种不常见的战舰规格。虽然大部分已经被巨兽级战舰所取代，但是从26世纪开始到现在海霸级战舰一直还在使用当中。海霸级战舰可以空间跃迁，或通过使用液压装置作为小型飞船（如运输船）的停泊



战列舰强大的对敌火力



港。由于设计中没有考虑到起降平台与舰桥的安全距离，敌方登舰作战便成为海霸级战列舰的一个梦魇。

巨兽级（Behemoth-class）

巨兽级战列舰目前是最常见的战舰规格。在星际大战中这种设计成为了战列舰设计的规范。巨兽级是其前辈——海霸级战舰的进化版，其特性——星球大气层识别系统与无视障碍垂直升降系统，使它们能适应不同的作战环境。巨兽级战舰还安装有总计四个的装有立场护盾装置的停泊港（取代了过去的液压装置）——这让战机的部署更简单，不再害怕于降压，同时对敌方登舰作战进行了一次强力的回击。就像海霸级战舰那样，巨兽级也有空间跃迁功能——不仅能在太空，而且能在星球的大气层中。





尽管有这样那样的缺点，巨兽级战舰还是被证实为不朽的设计：周期性的可升级性让它们跟上了时代，舰首锤头般的设计成为未来规格的模板。尽管更多更高级的战列舰被开发了出来，但军队的主流仍是巨兽级巡洋舰。

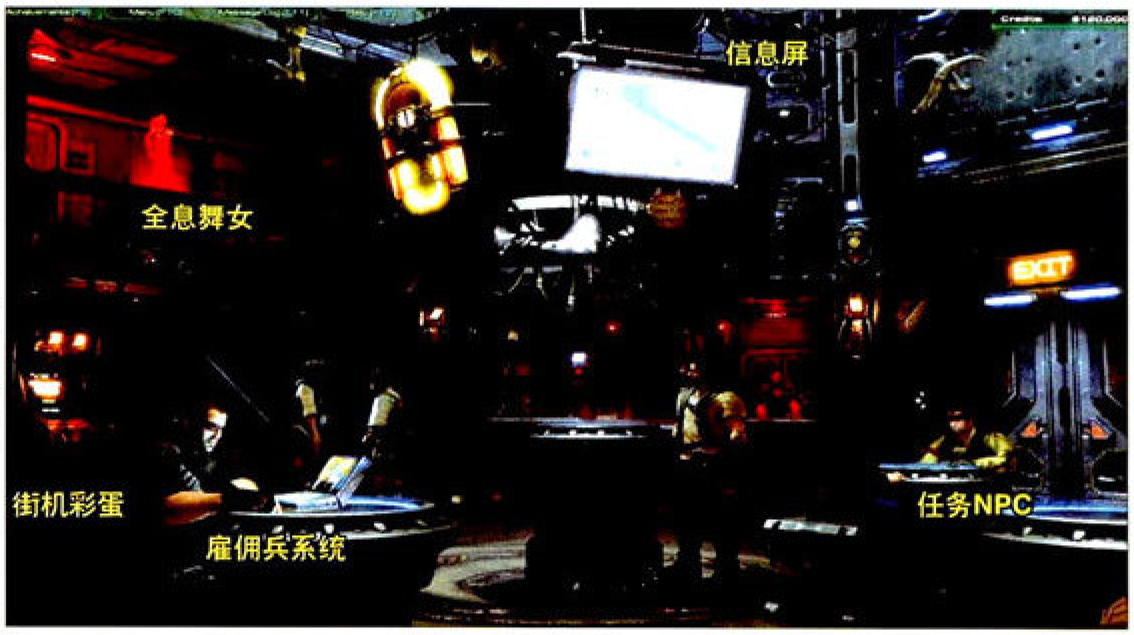
武仙级和神怪级（Hercules- and Minotaur-class）

武仙级和神怪级是依照巨兽级模板最新开发出来的两种规格。额外的激光电池被安装在这些战舰上，目的是为了更大的火力密度和层级。大和炮变为了可选配件：神怪级战舰就安装了它。让空中充满致命火雨的导弹弹幕攻击系统也被安装在战舰上。就像大和炮那样，战列舰需要积攒起巨额的能量才能激活这个武器系统。神怪级巡洋舰的因为其私人宿舍，警卫室和食堂的室内设计而闻名。





坎廷娜酒吧（Cantina）



进入舰舱，首先映入眼帘的就是酒吧，既然这里成为了雷诺的家，那总得有点家的味道吧。酒吧既是整艘战舰的中心枢纽，也是船员们工作战斗后休息交流的地方。而雷诺和芬德利这俩老酒鬼也是经常光顾这里。在这个中心你（雷诺）可以与船员交谈，用唱片机聆听他最喜爱的乡村音乐并且通过电视了解宇宙中的变化。雷诺无论到哪都会随身携带他的唱片机，在这个场景里唱片机被绑在天花板的中心。你会在酒吧发现格拉文・希尔。你可以发现他正在桌子的近角浏览笔记本电脑，为你的任务招募一些雇佣兵。

值得注意的是左上方台阶上的全息屏幕。那个女人正在跳着和魔兽世界中暗夜精灵相同的舞蹈。右手边第二块图像显示着历史悠久的玛尔萨拉矿藏基地一处旧时佣兵港。在旧版本（暴雪总部中看见过）中出现的“Casino赌场”的海报已经被托什的海报取代（可能涉及赌博会对游戏评级不利）。而“生活疲惫”的机枪兵“招募”海报还存在着。除此之外，另一个巨大的“彩蛋”也还存在，左下角的“失落的维京”空间模拟街机，就是SNES（超级任天堂）上发布的“失落的维京”。看来场景设计者绝对是超任粉啊！

信息屏

在酒吧里抬头就能看到信息屏，虽然信息屏处在酒吧顶上，但我还是要把这块分开来介绍，可见它的重要之处。信息屏上的特写镜头展示了最新消息。假如你读过相关小说、漫画、动画熟悉的，电视中的角色肯定会熟悉。实际上，在整个游戏的许多人物来自其他星际媒体，如书籍和动画。电视屏幕上的那个人我们不熟悉，但是假如你看到上面的私人镜头，她很明显是这里的主人，记者凯特・罗克韦尔（Kate Lockwell）正在报道实时讯息。她出现于星际争霸的漫画：前传第三卷的故事。她尝试记录制帝国欺骗国民，滥杀无辜的视频，并打算将其发送给前任记者——现任反叛军领袖迈克尔・利伯蒂。





图片里你可以注重到一个有趣的细节，一张写有“禁止射击屏幕”的纸贴在荧屏上。它来自一个小说里插曲，雷诺再看见坏消息时会向那块屏幕射击，所以……看来雷诺这些年不仅酗酒，脾气也变得不太好了。在屏幕边上是一个巨大的金属类像箱子的装置。它是雷诺可以看到不同的报道，通的笔记本电脑。从这你可以开始你下一个单机战役任务。当你完成了下一个任务再回到餐厅，多次点击雷诺，他会说出不同的话语。这是不是很酷？除了互动公告栏和笔记本电脑，在餐厅酒吧的另一头的墙上，靠近天花板的位置还挂有一个电视屏幕。你可以点击它，它会播放UNN的新闻，或者由其他NPC表演电视秀的节目。

这整个互动信息屏的好处是，每次你完成了一个任务回到酒吧后，你都可以看到不同的报道，通过报道你可以了解在你完成任务后孟斯克那边的局势是什么样子的。有时你会得到一些边缘殖民地的相关信息，有时会有类似“争议英雄拯救了某个殖民地”这样的报道，等等。过报道你可以了解在你完成任务后孟斯克那边的局势是什么样子的。有时你会得到一些边缘殖民地的相关信息，有时会有类似“争议英雄拯救了某个殖民地”这样的报道等等。

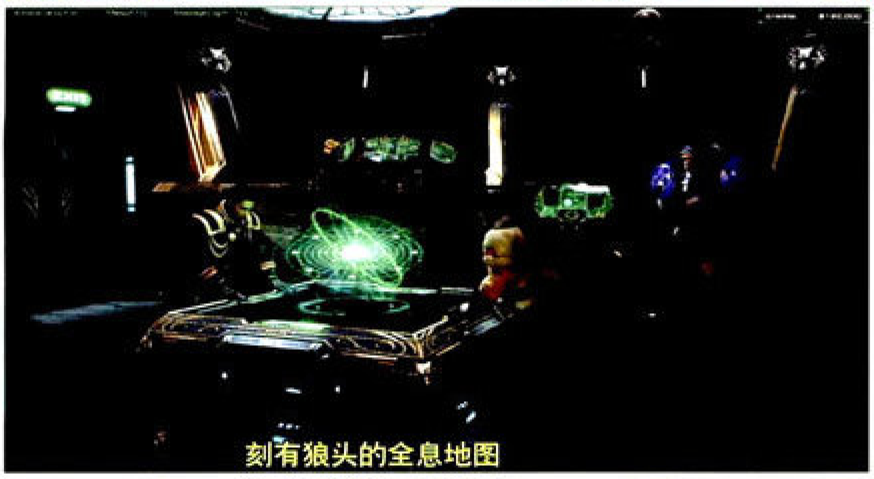




UNN联邦新闻正在播报

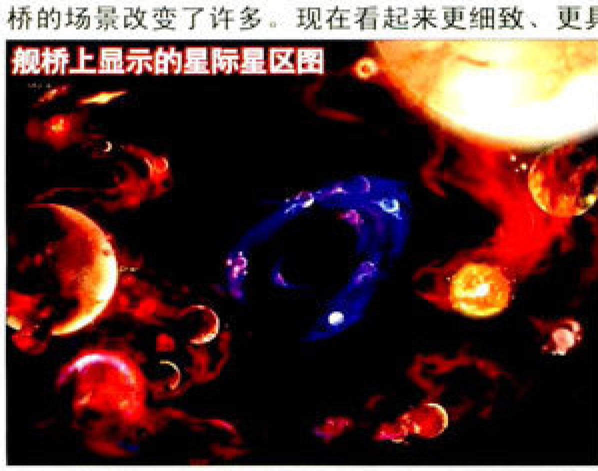


舰桥


刻有狼头的全息地图


早期简化版的舰桥

终于来到了舰桥，雷诺的办公室，玛特·霍纳舰长发号施令的地方。在这里你可以陆续见到霍纳、芬德利等等这些主要人物，还可以见到火蝠和收割者的NPC建模。对于这张最新的亥伯龙神号舰桥的截图。我特地拿了一张2007年暴雪嘉年华上爆出的舰桥截图相比较。舰桥的场景改变了许多。现在看起来更细致、更具有皇家韵味了。变化最大的一点就是你会发现包括天花板上和放置星位图的桌子的角落处，都有黑色狼头图案。一个没有读过小说的玩家，可能会仅仅看到一些无聊且没有意义的狼头，并忽略它们。而一个像我这样的剧情控就会大呼过瘾：“丫的，我知道其中的内涵！”并且一个记忆片段会触发另一个片段，你将会发现许多与剧情有关的其他隐藏细节。你知道……亥伯龙神号原本是皇帝孟斯克的财产，而黑色狼头的形状就是孟斯克家族象征的标志。所以，这是一个很重要的背景信息。


舰桥上显示的星际星区图

实验室

当你离开玛尔萨拉登上亥伯龙神后，你将会增加一个实验室空间。实验室尽管在外观上没什么特别，就像一个普通的船舱，但作用相当重要。在星际2里，雷诺的主任博士已经被年轻漂亮的汉森（Ariel Hanson）所取代。她将会为你展示游戏中将使用到的新研究成果。这里的研究控制台就在场景中央的能量柱边上，图片中就在雷诺面前的那个控制屏，这里将展示这个实验团队在应用外来（神族）科技和（虫族）DNA增强雷诺的火力装备。除了科技升级之外，你可以通过使用军械库积分来购买升级。图片的左下角是一个全息摄影设备，右上角是一套医疗设备，这些都将在游戏任务过程中派上用场。

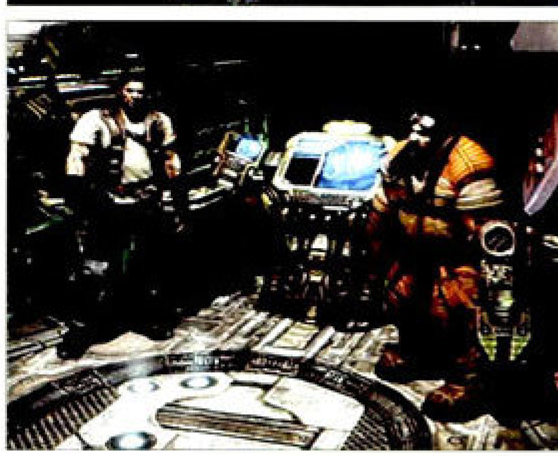

汉森博士给你剧情任务



军械库

军械库其实也就是你的武器研究所。这是单人战役中你会经常造访的一个地方。在这里你可以对步兵、车辆、战舰、建筑等单人战役中可以升级的东西升级。你需要与舰上的首席工程师斯温（Swinn）对话，不过要点击武器研究所中他旁边的电脑控制台来进行升级。电脑控制台会显示科技购买界面……会有一个横竖分割的表格。顶端有以下标签：基础——步兵——车辆——战舰——中层技术——幽灵——自治领。点击以上任意标签，将会打开一个新页面。这个我们在之前的杂志中已经介绍过了暴雪说这个军械库是个可以使科技“巨大进步”的地方，而且他们现在对这更有信心了。





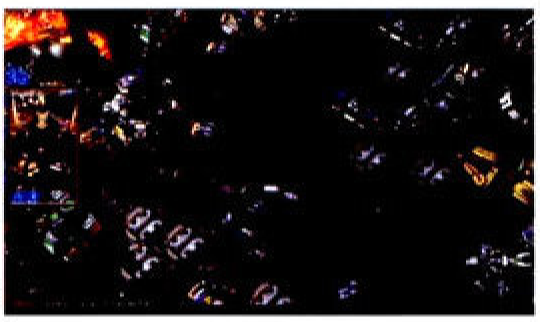




战网关服后玩什么？
——星际2山寨战役地图一览

这里要带给大家一个坏消息和一个好消息，坏消息是星际2BETA测试已经于6月7日正式结束，大家看到杂志的时候已经不能上战网对战咯！暴雪将在7月中旬进行最后一次压力测试后，推出正版游戏。在这些天无聊的日子里，我们玩什么呢？好消息！星际地图编辑器依旧可以使用并进行游戏。最近大叔发现了一个国外星际地图DIY网站：www.sc2mapster.com，这个网站每天都更新不少玩家自制的山寨地图。其中最吸引我的，还是那些模仿游戏战役任务的地图，无论是从内容剧情，还是从游戏可玩性，或是从制作精美度上，都让人爱不释手。这里我推荐几张经典地图给大家，希望能带走你没有对战的孤单。

世仇(Vendetta)



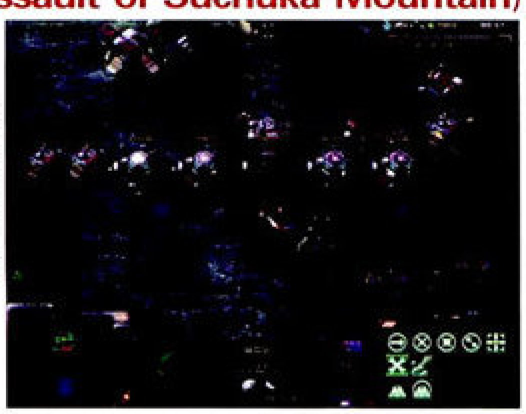
作者：ChewableProzac
版本：Beta
更新日期：2010年6月3日
地图简介：这是作者的第一张地图。还原了一代游戏中虫族与人类、星灵之间仇恨故事。并将其在游戏地图中展现出来。玩家将控制虫族击溃人类和星灵的联军。

飓风高地之战（Dreadwind Plateau）



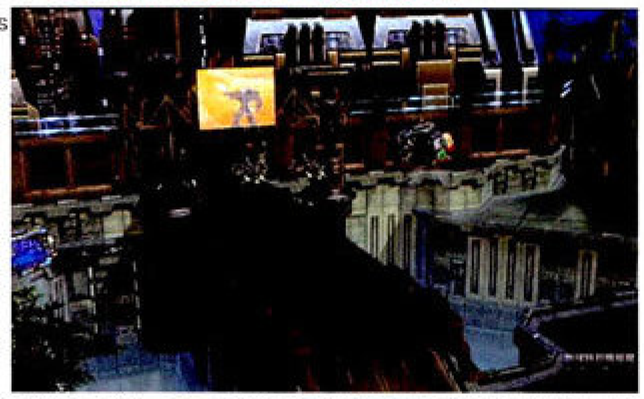
作者：ChewableProzac
版本：Beta
更新日期：2010年6月3日
地图简介：一张完整的单人战役地图。玩家将控制星灵部队对抗玛萨拉星球上的异虫。你需要控制你的部队，进行资源采集及生产，在不远处的前方有一个强大的敌人。

萨库卡山突袭战(Assault of Suchuka Mountain)



作者：Vortexx2010
版本：beta
更新日期：2010年5月28日
地图简介：利用游戏中对战地图，再现了一代中的经典战役。其中还包含了单人任务，塔防，英雄RPG等多种游戏方式。

克哈大逃亡（Stranded on Korhal）



作者：Insidious
版本：v1.0（Updated）
更新日期：2010年5月25日
地图简介：会有一段剧情主线贯穿于整个游戏之中，讲述的是克哈星遭受虫族攻击，人类大规模逃亡的事件，这大概会耗费你20-25分钟的时间。地图文件较大是因为附带自定义的背景音乐。这是迄今为止完成度最高的单人战役地图了！

玛萨拉亡命徒（Mar Sara）



作者：johnfloyd
版本：v1.22
更新日期：2010年6月1日
地图简介：这是一张由故事线引领剧情发展的动作射击冒险地图。玩家将负责在玛萨拉星球荒野上追击歹徒。
操作：WASD控制角色移动，鼠标移动转动视角、瞄准，鼠标左键射击，空格跳跃，按住SHIFT键加速。

萨尔纳加攻坚战（Attack of the Xel'naga）



作者：Volsky
版本：Beta
更新日期：2010年4月28日
地图简介：这张地图的主要意义在于展示全新的剧情战役功能，比如首领战、特殊物品一些全新的任务简报系统。竭尽所能防御住萨尔纳加一波又一波的攻击，同时萨尔纳加也会排除首领级人物前来对付玩家。Eystanus是你的英雄，拥有暗影步技能。其他操作与对战无异。大家可以通过这张地图一同期待星际争霸2的正式单人战役。



异形繁殖：冲击
太空版的暗黑3



操作系统：	WinXP\Vista\Win7 32/64
CPU：	Intel PIV 2GHz / AMD XP 2600+
内存：	1 GB 以上
硬盘：	1 GB（游戏安装 850 MB）
显卡：	DirectX 9.0c, 256 MB / 512 MB
特别提示：	联机对战需要连接STEAM平台

综合评分	8.5
剧情	6
画面	8.5
音乐	8
创新	9
游戏性	8

综合评价 Cs的操作、暗黑的界面、虚幻3的引擎，绝对是一款被遗忘的佳作。

英文名称：	Alien Breed Impact
游戏制作：	Team 17
游戏类型：	第三人称射击
发布平台：	XBOX360/PS3/PC
发行日期：	2010年6月4日
官方网址：	www.team17.com

《异形繁殖：冲击》是一部非常震撼的第三人称射击游戏，它拥有宏大的游戏故事、大批非常聪明的异形、多种高级武器、生动的细节和逼真的环境等等一切高科技艺术元素。游戏不仅包含精彩刺激的单人游戏模式，还包括在线双人合作模式。大家可能对游戏开发工作室Team 17不够熟悉，但我若说到一款游戏《百战天虫》应该是家喻户晓了吧！虽然该游戏在三大平台跨平台发售，不过知名度却要比预期差很多。若不是大叔我平时什么游戏都喜欢安装了看一看，很可能就错过这款经典级作品哦！另外，家用机平台的游戏名称是《异形繁殖：进化》其实和PC版“冲击”就是同一款游戏。

华丽且朴实的系统

整个游戏玩下来给我的第一感觉就是：开发者很能把握游戏侧重点，在仅有800多MB的超小安装程序里完美地展现了优化系统的主旨。比如游戏的开场是用美式漫画的动画来交代剧情。我觉得这种方式不仅新颖，而且还省下了动则几G的CG制作，真正地让玩家以游戏体验为主。这种实用性强的游戏现在越来越少了。在物理表现方面，本作采用虚幻3的引擎开发，画面品质我就不多说了。但细节方面做得尤其出色，地上东西会被踢开，玻璃会被打碎，爆炸效果会抖动屏幕，宇宙空间的失重感和舰舱内外光影变化等等，感觉开发商很大程度上也是为了炫耀其开发技术，吸引合作方。大叔个人认为如果暴雪看中他们，把星际2的某一个角色扮演资料片交给他们做，效果肯定很惊人哦！

操作键位	
前	W
后	S
左	A
右	D
换弹夹	R
近战	Ctrl（左）
检索	空格
奔跑	Shift（左）
PDA	Enter
道具选择	Z、X
射击	鼠标左键
道具使用	鼠标右键
向左环视	Q
向右环视	E
武器选择	鼠标中键
对话按钮	T



舱外深邃的宇宙风景



换宇航服太空漫步

剧情介绍

从过场动画上来看，游戏剧情就是改编自著名的美漫连载小说《异形繁殖》。讲述的是你所在的太空探险飞船不经意中撞上了一艘被遗弃的幽灵飞船，幽灵船已经被恐怖的异形生物占领。它们很快开始入侵你的飞船。你将扮演一名太空陆战队队员，与美女生化机器人合作，孤身对抗成群的异形生物，拯救被困的船员，并且在崩坏的古老幽灵船中探险，找出整个异型事件的真相。游戏不是像《孤单枪手》那样的割草射击游戏，而是类似《死亡空间》那种解谜射击。收集要素很多，任务丰富，环环相扣，很快就会让你陷入剧情不能自拔。



通关后的奖励漫画

文：阿汤叔　编辑：samtown　美编：小米

登陆界面	
单人故事模式	一个剧情开启训练关+五个单人任务关卡，带来了巨大且充满挑战的太空飞船场景。
单人自由模式	只有在故事模式完全通关后才能自由选择，玩家可以选择任意关卡，尽情刷高分！
双人合作模式	和你的伙伴一起配合，游戏难度会增加。还包括了三张特别订制的双人地图！
Steam在线功能	快速比赛、创建游戏、好友列表、语音聊天、排行榜、合作成就，应有尽有！
升级商店	在Steam平台上寻找游戏伙伴，积攒金钱，可以在网上购买武器和装备升级。
漫画欣赏	只有在完成全部任务后才会出现的奖励，可以欣赏一段游戏剧情相关的美式漫画。




到存盘点才能保存

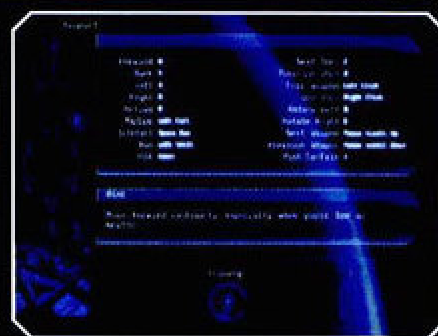




操作心得

介绍中说了，游戏使用的是第一人称射击的键位操作，第三人称的画面模式，采用45度角俯瞰的视点进行，我的第一感觉就是像“暗黑”。而且这种角度模式最大的好处就是让不少玩家解除了对3D眩晕症的顾虑，轻松地进行游戏。这种类似CS的操作键位让大叔我驾轻就熟，很快就熟练上手了。虽然视角固定了，但游戏所在平面是可以180度全方位自由旋转的，如果有调查点或是地图上的物件被挡到的时候，可以利用LB与RB键来旋转视角，同样也可以用来快速转换枪口。在游戏中我建议大家积极探索，不要错过地图每一处房间。由于地面、墙上都可能随机钻出异型，所以移动的速度不要太快，尽量减少异型合群的几率和数量。游戏到后期，你会面对越来越多的异型怪物，当它们排山倒海、源源不断冲来的时候，玩家可以采用边后退边开枪的方式，来保住自己的安全。或者把异型引导门口和狭长通道内予以歼灭。





我这里还要强调的是看右上角的小地图。这也是作为一名CS高手的职业敏感度。小地图是以主角（蓝色圆点）为中心展开。图中三角形是任务点方向。类似蘑菇指示的是存档方向。存盘点是一个类似人形的图案。红点就是敌人。在敌人出现之前，小地图会抖动，很好预判。如果你无法判断自己的位置，你还可以按回车键进入PDA装置，里面可以有卫星地图定位你的所在。





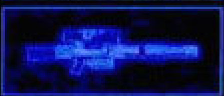
按空格键拾取道具



喷火器威力无穷

武器装备

对于武器装备升级这块来说，绝对是大叔的悲剧之痛，由于选择性错误导致我重玩的次出已经达到5次……所以为了使玩家不重蹈我的覆辙，下面我要详细给大家介绍一下我的心得。首先，大家要做的就是——存钱！游戏里有货币概念，钱通常散落在地上或者在尸体里，武器装备的升级需要大量金钱，所以游戏初期一定要存够钱。子弹、防弹衣、手雷等这些消耗性物品都不要考虑买，翻尸体、捡东西时都能得到。其次，武器装备的各有各的优劣势，选择很重要，不是说拥有所有的武器最好，选择你最拿手的武器就可以了，其他的卖掉或许还能赚回点钱。最后，就是升级系统，游戏所有的武器都拥有三大升级属性：射速、弹夹换速、威力。这里我要提醒大家特别注意的是，每项武器只能选择其中的一种属性升级，若选第二中，先前一种就会被取消且不退钱……（大叔几万元的悲剧之所在），每种武器最好按其特点升级不同的属性，重要的还是在于你自己的喜好。而其他升级也有三种：加血量提升、手雷威力提升、近战攻击提升，也只能选择其一。这里首推升级加血量，后两项如果不是最高难度模式下根本用不着。下面表格中就是我给大家的武器装备性能介绍和升级参考，希望能帮助大家提前选择，不走弯路。

	枪械	性能	升级参考
	手枪	初级枪械、威力小、子弹无限，初期节约购买子弹时考虑使用。	—
	突击步枪	远程射击、准星高、射速快，对付单一怪物时候有优势。	推荐升级射速
	霰弹枪	威力大、范围广，但准星低，尤其是换弹夹速度慢。	推荐升级弹夹换速
	火焰喷射器	威力大、范围广，射中后有燃烧持续效果，缺点是射程短。	推荐升级武器威力
	雷射枪	射速快、威力小，射中墙壁会反弹，可制造一定范围弹幕。	推荐升级武器威力
	离子炮	威力超大、射速超慢，子弹也很贵，虽然是终极武器，可还是不建议使用。	推荐升级射速

道具	性能
血包	分为大血包和小血包，如果不是在最高难度模式下，选择其中一种收集就可以了。其他卖钱。
手雷	个人认为是比较鸡肋的设定，丢手雷的距离难以控制且威力也不大，不如干脆卖钱换成子弹。
防御炮	防御炮需要底座安插，火炮能帮助你消灭大量的敌人，但也要小心别误伤到自己。
装甲	前期不用考虑买，都能捡到，后期武器装备升级满以后，钱多可以多买点，等于多一条血量。



最终Boss战攻略



四个角落会分别刷新一次Boss触手



Boss喷出无数小虫



喷毒的时候要快跑躲开

游戏加上训练关一共才六关，如果不研究装备、不收集图片，只通关任务的玩家，花不上几个小时就能打通，在游戏的最后，你会遇上一个终极Boss，在一个正方形的舱体内，你将与异性Boss展开决战。这里我就与大家共享一下Boss的技能和对付它的办法。在对付Boss怪主体之前，要先消灭它分布在舱体四周的四个触角，触角轮流刷新，挨个消灭。触角和本体所释放的技能是一样的，规律很好查找。当Boss一轮技能放完后，它会瘫倒在地上，这时候怪物头部会发光，这就是你攻击的时候了（放技能的时候攻击无效）。对付这个Boss我推荐使用火焰喷射器，攻击力大，范围广。其实在游戏后期，怪物数量扎堆了以后，喷火器都是一个很好的选择。如果对其他武器有研究的读者可以给大叔来信讨论哦！怪物本体的血量要比触角多很多，打起来也要多费几个回合。以这样的规律经过五轮刷新后，就能将Boss消灭。消灭Boss后，游戏有进入漫画过场剧情……忽然，一个更大的怪物出现在屏幕上，我惊慌失措正准备拿起枪射击，画面当场跳转：敬请期待《异形繁殖》第二章节！我Kao！这么个游戏还要分章节发布，开发商太不厚道啦！


Boss瘫倒头部发亮时攻击才会有效


漫画过场交代一更大的异型怪兽出现！



不过游戏到此为止，请期待后作！

Boss技能	效果	对策
虫群攻击	释放出十多个小异型虫包围攻击你	用喷火器转一圈就可以
音爆	将你震晕，失去颜色辨别能力，减缓速度	貌似没什么大的伤害
菌毯腐蚀	地面上出现多处逐渐膨胀的菌毯，膨胀到最后会爆炸	小心站到空旷地，远离菌毯才不会被炸伤。
毒液喷射	在短时间内喷射几十次毒液弹，会造成很大伤害	致命技能，你必须围绕Boss不断跑动，躲开毒液。

CO-OP 联机系统

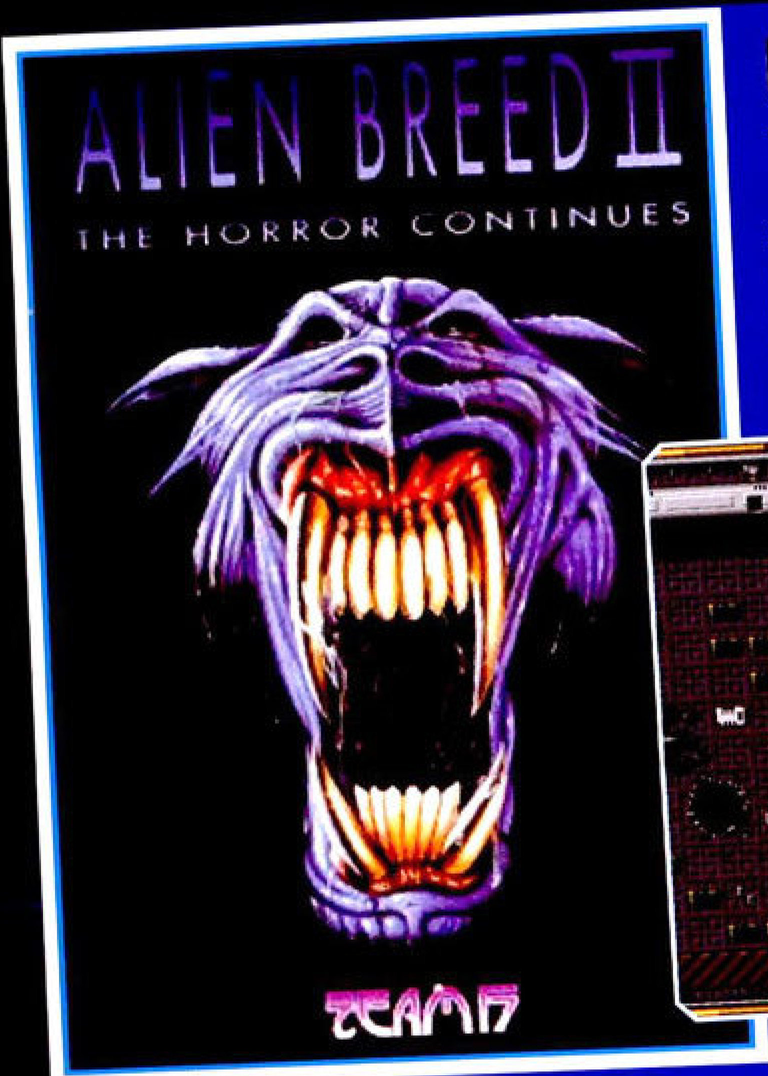
最后，我们来说一下游戏的联机系统。本次游戏的联机系统还是主要照顾到家用机玩家，采取了双人合作模式CO-OP（家用机只有俩手柄么……）。而在PC平台上你需要先安装并连接Steam的网络对战平台，从平台里启动游戏就可以啦！（当然需要正版游戏才行）你可以在平台里邀请网上的朋友和你一起合作对战。官方专门为双人合作模式开发了三张特别订制的地图，空间更大，难度更高，非常有趣。还有一个消息就是，只有在双人合作模式里，你才能选择女性角色……强烈抗议这样的设定，希望在下一个章节里把性别选择加入游戏里。无论怎么说，独乐乐不如众乐乐，和朋友一起玩，总比一个人闷玩来得强。据说官方之后还会在第二章节里开发更多合作模式的地图提供玩家下载，这其中就有大叔所期待的飞船之外的星际、星球游戏场景。游戏预计以三部曲的方式推出，让我们拭目以待游戏的新篇章吧！


美女队员只在合作模式出现





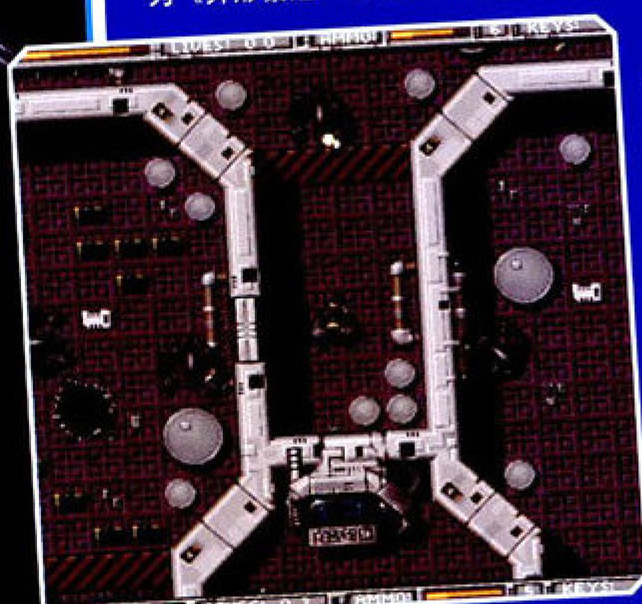




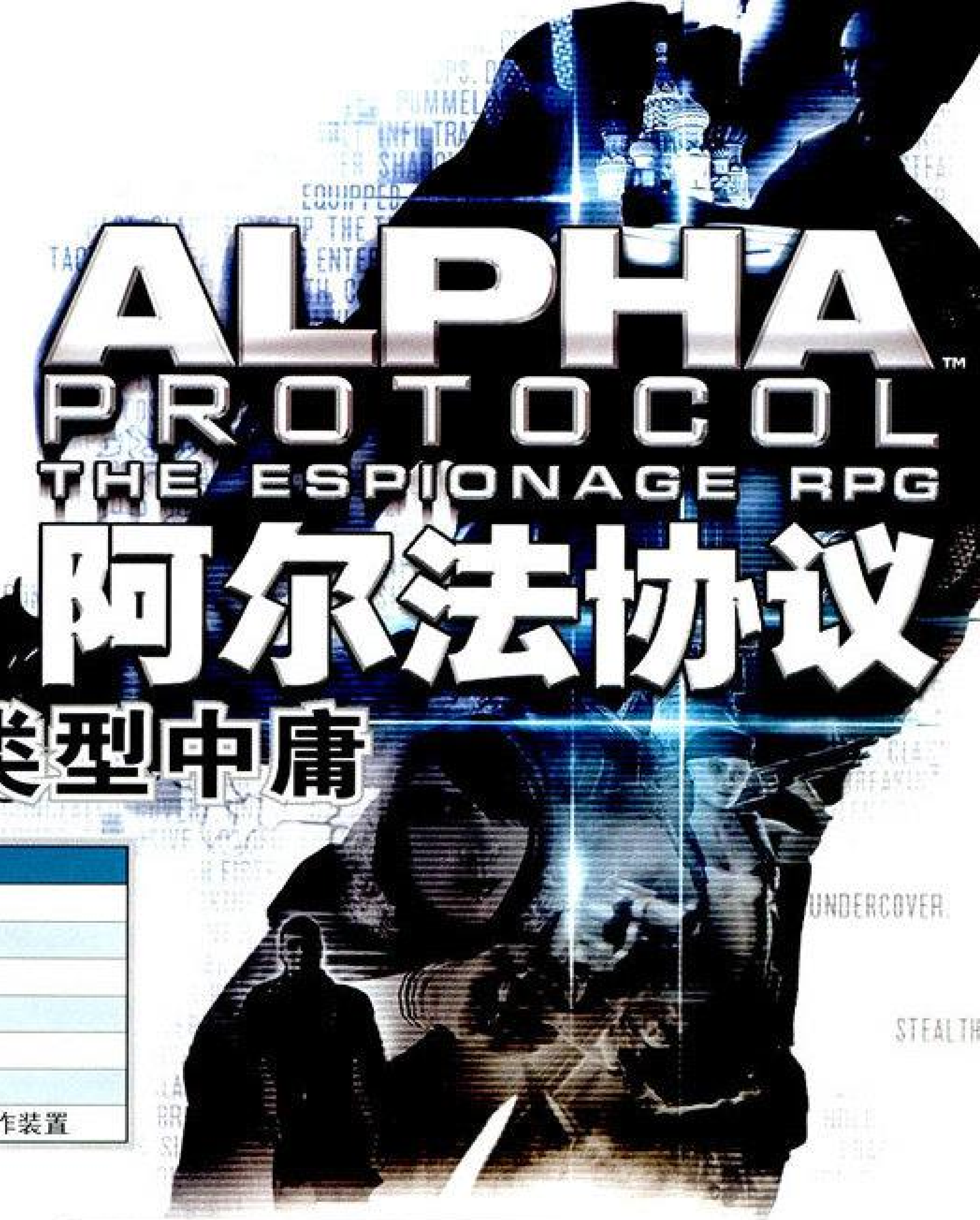
电攻百科

Team17与异形繁殖

Team17工作室是以开发《百战天虫》系列闻名的工作室，早在1991年开发了一款针对Amiga计算机的游戏《异形繁殖》（Alien Breed），Amiga计算机是当时比较先进的非IBM标准的计算机，很适合运行游戏。在Amiga计算机上推出了2代之后，本作也针对PC平台推出了一款续作。现在，Team 17宣布针对XBLA和PSN开发一款《异形繁殖：进化》，本作是1991年的《异形繁殖》的复刻版，除了XBLA和PSN版本外也有PC版，名称为《异形繁殖：冲击》，但没有盒装版本，只通过网络提供下载销售。







《阿尔法协议》是Obsidian公司继《无冬之夜》与一系列资料片后的最新作品。如同副标题“ Espionage RPG（谍报RPG）”，本作是少数以现代为背景、以间谍活动为主题的角色扮演游戏。玩家扮演的主角是类似007中詹姆斯邦德的间谍，名字叫做Michael Thorton，虽然经过专业的训练，不过还缺乏实际作战经验。

综合评分	7.5
剧情	6
画面	8.5
音乐	7
操作	7
游戏性	6

综合评价

典型的类型颠倒游戏，把间谍潜入做成了暴力射击

游戏融合了角色扮演、潜行和动作等多种元素，玩家将体验到扮演现代间谍的感觉。玩家在高风险的地下军火交易时的一举一动都可能导致一系列不同效果。你可以使用五角大楼的最新武器暴力解救被关押的恐怖分子，也可以躲在阴暗的角落展开秘密行动。可以说，整个游戏并没有一个标准的攻略。

剧情陈旧 类型中庸

游戏操作			
移动鼠标	视角	D	向右移动
鼠标左键	开火/过场动画快进	SHIFT（左）	冲刺跑
鼠标右键	瞄准	CRTL（左）	蹲下
鼠标滚轮	武器切换	E	近战格斗
W	向前移动	Z	技能
S	后退	C	特殊物品
A	向左移动	空格	拾取物品/操作装置

游戏模式



士兵职业

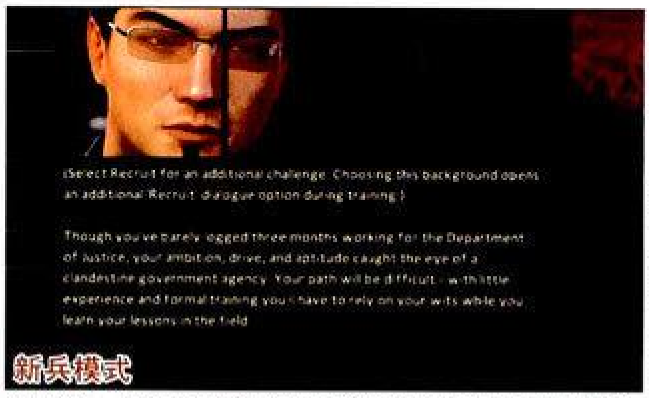
开始新游戏，会有两个模式让你选择，直观的说就是6个职业。前四个是第一个模式，分别为是SOLDIER（士兵）、FIELD AGENT（线上特工 姑且这么译吧）、TECH SPECIALIST（科技专家）、FREELANCER（自由职业者）。这些职业适合第一次接触本作的玩家选择。这些职业模式在一开始，电脑都会为你自动加上的AP点数，而且你可以根据你的喜好进行调整。对于后期的转职的选择也有一定的帮助。譬如你选择了FIELD AGENT，那么你在后期转职为SPY的就比较容易。不过这四个职业模式其实没有什么太大的区别，只是各个属性方面点自动分配的多少不同罢了。



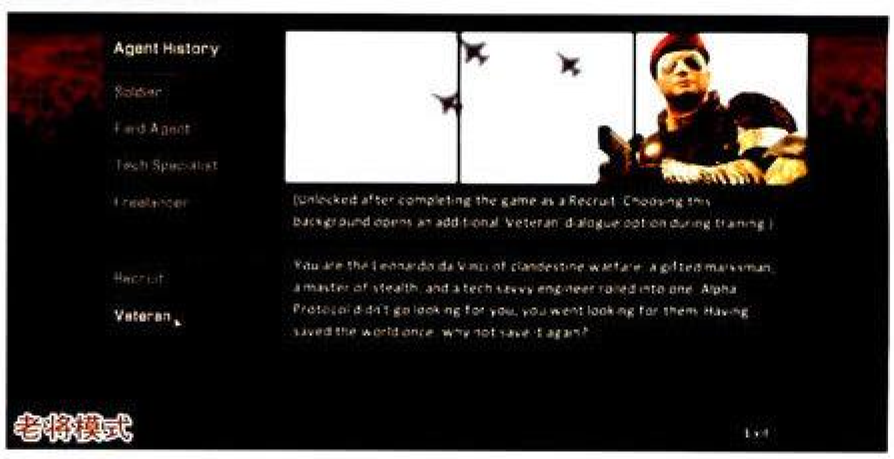
特工职业


科技专家


自由职业者


新兵模式

另外两个职业就是RECRUIT（新兵）和VETERAN（老将）。这个是具有很大挑战性的。RECRUIT模式就是一开始你的人物没有任何一点AP升级点数，必须通过不停的过关升级才行。VETERAN模式则需要你用RECRUIT模式通关一次才能解锁开，这个笔者还没来得及体验到。总之，后两个职业不建议新手玩家使用，难度还是比较大的。



老将模式

角色天赋

角色天赋一共有9种。第一个是潜行：之后是手枪、SMG、散弹、突击步枪（这里让我联想到了无主之地的武器熟练度）；在接下来是破坏、技术、韧性：最后就是体术（在游戏中比较重要哦）。就像之前所说的，每种职业的天赋在一开始都是不同的。在游戏中打敌人黑电脑对

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

话等途径获得经验，升级获得天赋点数可自由分配，每个天赋随着点数的累积可以解锁新的能力和技能，这一点和质量效应极为相似。


士兵职业的初始天赋分配


完成任务的经验可以升级

潜行系统

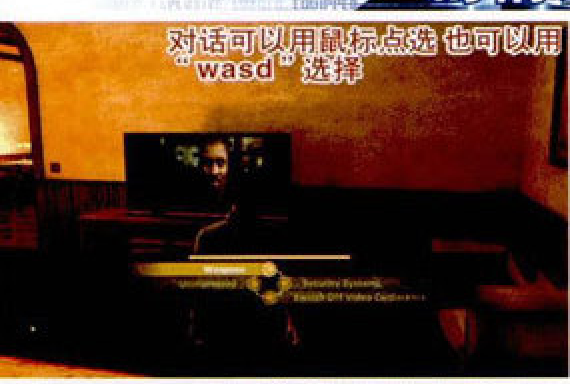

从背后袭击

潜行系统看起来比较像《细胞分裂》，具体就是弯腰潜入然后背袭或射击。不过我们有什么说什么，本作的潜入系统做的确实很一般，动作比较僵硬，敌人AI更是饱受诟病，使得潜入成分扣分不少。另外敌人有"血"的概念，打头也不会死（这里又有点像《无主之地》了），对于潜入类游戏来说这个设定，我感觉有些多余，反正游戏比较简单，还不如一路杀戮来得爽快。


愚蠢的敌人和范围很小的摄像头


如果触发了警报 那打中头也只是伤血而已

剧情对话


对话可以用鼠标点选 也可以用"wasd"选择


你的态度将改变剧情的发展

对话系统感觉倒是做得不错，看图片的话会觉得和《质量效应》比较相似，其实还是有些不同的。首先对话的选项不再是一句为你设定好的话，而是一种说话的"态度"，玩过质量效应的应该知道，这是这个对话系统的实质。"态度"这一设定更为直观，不像《质量效应》那样要考虑一句话的感情因素（常因为汉化翻译的问题而误解）。另外一点就是回答问题有时间限制，必须在指定的时间内做出反应，这点也提高了不少真实度。剧情由于对话的态度不同，所引发的剧情也会不同，不过这一点不玩上两三遍是没法体会的，至少目前来说还没有什么让我惊喜的地方。

装备组装

装备系统也类似于质量效应，在自家的柜子里存放武器，有多种盔甲枪械供选择。获取新武器的途径很丰富，解锁关卡、自己买、和BPC对话等等，不过打人好像不掉装备（囧）。枪械是可以买各种部件来自己组装的，每一把枪除了枪体之外，还有枪管、枪托、瞄具、弹匣、子弹五个元素可以组装，非常有意思。游戏中还有大量的现实武器登场，枪械迷们看来是有福利了。


自家的武器库 会变形

小游戏

小游戏大家在一开始的训练关就会体会到，一共有三种，接电路板、开锁和黑电脑。接电路板不难，基本就这几条线，即使眼力不太好的，玩多了也就找到规律了。


考的是眼力 但是不难


这个移动鼠标点击就行了 相对简单

开锁

开锁是最简单的了（只有我这样认为吗），记得辐射3里用别针开锁做的特别真实，这个小游戏也有点神似吧。（这里用手柄玩的朋友要注意了，由于手柄的按键，开锁会变的比较苦手……）

黑电脑


左边用wasd+空格控制 右边用鼠标

黑电脑是最令我抓狂的，第一次愣是用了10分钟之久。失败概率非常大，相当令人不爽。这里介绍大家一个小经验，首先不要妄想"左右互搏"，先把鼠标操作的给搞定，然后再找键盘的。因为键盘移动没有鼠标灵活，每次找到以后都因为太远而来不及，所以鼠标操作时可以随意按几下键盘，让字条移动到电脑当中位置。

总结

《阿尔法协议》算是个比较纠结的游戏吧，虽然没有评论所说那么差，但也确实存在不少缺陷。游戏牺牲了画面与动作的精致程度所换来的流畅也因为时不时的顿卡而变得毫无意义。总之，如果你喜欢这样剧情变化多端的潜入类游戏的话，就忍受着尝试一下吧。



伊尔2：掠食之翼
飞行者的乐园

综合评分	6.5
剧情	8
画面	6
音乐	7
创新	5
游戏性	6

综合评价：只适合喜欢飞行操作的玩家，上手有难度，对空间眩晕者请远离。


真实二战资料的开场CG

《伊尔2：掠食之翼》是利用BOP优秀的图像引擎而开发的一款定位于模拟的飞行游戏。借助强大的PC硬件性能，WOP不仅会在画面表现力上比BOP更突出，游戏里诸如飞机的气动和操控都可以实现拟真化当然，该作如同IL-2 1946有街机模式，平衡模式及辅助全关的全仿真模式可供不同类型的玩家选择相信很多人都能从中找到乐趣。游戏的发行新闻突出强调了它的“正宗的世界大战氛围”在游戏中，欧洲空战包括了40多架飞机和50多个贴合历史的任务。细致入微的音效，电影般的画面，壮丽的音乐，和如此逼真的飞行控制，WOP无疑会是目前市面上最完美的模拟飞行游戏。

游戏界面介绍

游戏的界面格外清晰，我们可以看到的只有左上方的4个选项。

THR: 代表了加速槽，起初WEP字样表示可以充分加速；当WEP字样开始闪烁就代表加速差不多耗尽、需要补充；等WEP字样变成灰色则表示加速完全耗尽，需要冷却。（加速会自动恢复）

IAS: 代表了飞机的飞行速度

ALT: 代表了飞机的飞行高度

HDG: 代表了飞机的水平度

游戏难度设定

玩家可以在每次任务之前选择游戏难度，《伊尔2：掠食之翼》得游戏难度和普通游戏难度分类有着明显的不同，玩家可以清晰选择游戏每个细节上的差异。


任务开始前的配置选择



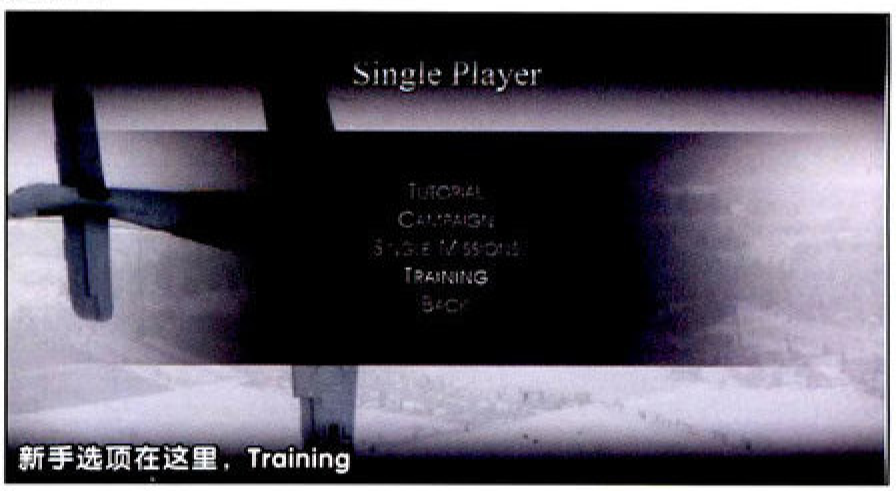


游戏开始前的难度设定

游戏操作

《伊尔2：掠食之翼》的键位操作可谓十分复杂，笔者建议玩家使用手柄加键盘的混合操作，例如游戏的飞行、加速、射击、投弹等常用操作就放在手柄之上，而类如跳伞、起落架、团队指挥等辅助按钮就可以放在键盘上操作，如果单纯只用键盘的话，那玩家基本很难做到一边控制飞行方向和射击方向的。强烈建议：从新手练习关卡开始玩！

飞行模拟类的游戏是所有各类游戏中上手最为难的，新手玩家首先遇到的难题是方向操作上的“繁琐”，水平上的前进、减速，纵轴的上升、下落，飞机尾翼的左移、右移、视野的上下左右控制、战斗射击时候的上下左右控制……也许你听到这些已经有种眩晕的感觉，这款一真实性著称的《伊尔2：掠食之翼》对大多数玩家来说都是一款苦手向的游戏。所以笔者还是推荐大家都去试一下游戏的训练模式（游戏有单独设立的训练模式，而并非像其他单机游戏会将训练模式放在游戏的第一关卡）。



新手选项在这里，Training

文：土豆　编辑：samtown　美编：小米

游戏键盘的设置

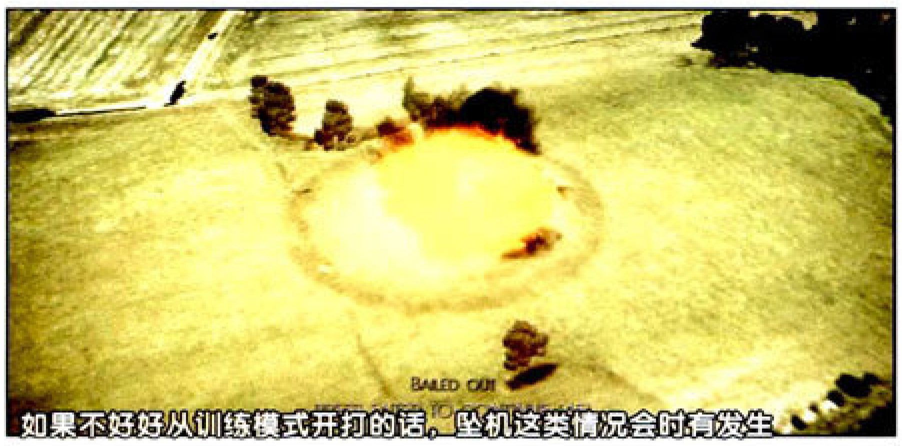
Key mapping

AIRCRAFT CONTROL

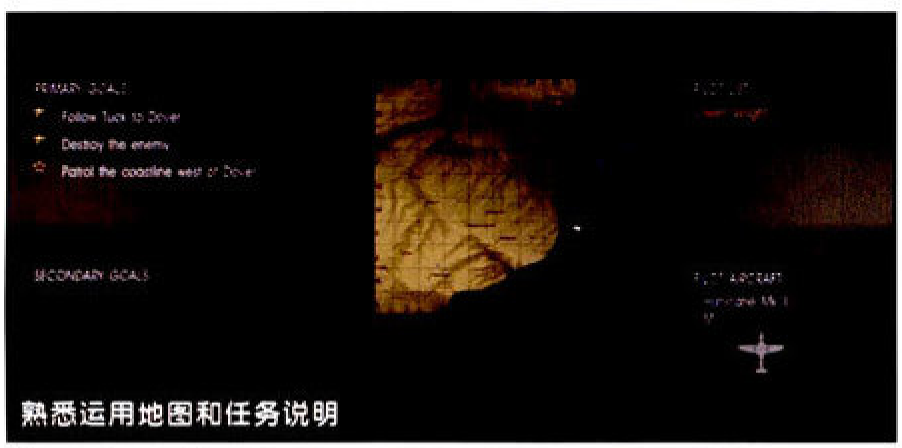
Aileron Left 副翼向左 左滚转	Left
Aileron Right 副翼向右 右滚转	Right
Elevator Up 升降舵向下	Up
Elevator Dowr 升降舵向上	Down
Rudder Left 方向舵向左 左偏航	Z
Rudder Right 方向舵向右 右偏航	X
Toggle Flaps (Simulator) 切换拟真模式	F
Flaps Down 放下襟翼	...
Flaps Up 收起襟翼	...
Toggle Gear 收放起落架	G
Wheel brake 机轮刹车	B
Toggle Airbrake 减速板	A
Trim aircraft (Simulato: 快速平飞 拟真模式下	T
Aileron Trim Right 副翼配平片向右	Ctrl + Right
Aileron Trim Left 副翼配平片向左	Ctrl + Left
Aileron Trim Neutral 副翼配平片回中	Shift + Left
Elevator Trim Negative 升降舵配平片向下	Ctrl + Up
Elevator Trim Positive 升降舵配平片向上	Ctrl + Down
Elevator Trim Neutral 升降舵配平片回中	Shift + Up
Rudder Trim Right 方向舵配平片向右	Ctrl + X
Rudder Trim Left 方向舵配平片向左	Ctrl + Z
Rudder Trim Neutral 方向舵配平片回中	Shift + Z

游戏视角控制的设置

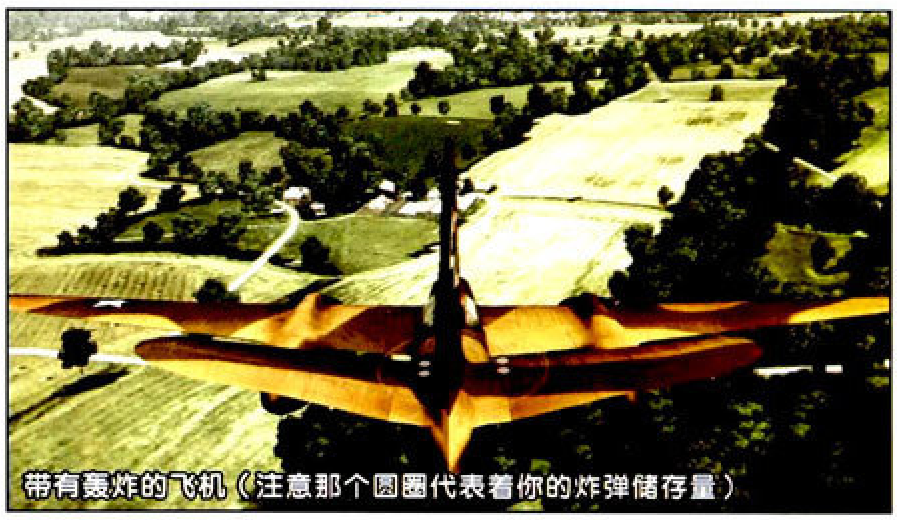
External View 外部视角 第三人称	F2
Cockpit view 驾驶舱视角	F1
Virtual Cockpit 无座舱视角 第一人称	F3
Gunner View 机枪手视角（轰炸机）	F5
Bomber View 投弹手视角（轰炸机）	F6
Default view 默认视角	F4
Lock Target 锁定目标 拟真模式除外	U
Target Camera 目标跟随视角 拟真模式除外	Insert
Zoom Camera 放大视角（按住不放）	Num 0
Zoom In 视野拉近	---
Zoom Out 视野拉远	---
Up view 向上看	Num 8
Down view 向下看	Num 2
Left view 向左看	Num 4
Right view 向右看	Num 6
Toggle View 循环切换视角	V
Reset Camera 视角回中 重置	Mouse 3
View Camera 查看视角	Num 5



如果不好好从训练模式开打的话，坠机这类情况会时有发生



熟悉运用地图和任务说明


带有轰炸的飞机（注意那个圆圈代表着你的炸弹储存量）

飞行心得

在刚刚开始任务时，我们所操控的飞机都会有不错的初始飞行速度，但随着飞行的延续飞机的速度会慢慢下降，当速度降低到一定程度后，系统会提示玩家速度过低，需要马上加速。本作没有油量的这一设定，所以玩家不必担心在空中翱翔过久汽油不够的情况，但这也并不代表着我们可以无限的加大飞行速度，

笔者在碰触以前的IL2系列游戏时有过这样的记忆，在游戏刚刚开始时我控制的飞机是在机场跑道上，飞机需要在地上的加速助跑后拉起操纵杆、收起起落架后飞入蓝天，当时就感叹这款游戏的真实之感。但本次《伊尔2：掠食之翼》的第一个任务开始时却直接让我的战机飘在了空中（之后的大多数任务也是如此），许多老玩家也因此抱怨游戏开发商脱离系列的经典设定，但这是仁者见仁，智者见智的问题。

真实的射击特性

游戏最根本的任务就是让你架势着自己的爱机在浩瀚的天空中击落敌方的飞机，但由于IL2游戏的背景是设立在二战时期，所以你的飞机没有热追踪导弹或者自动锁定等先进功能，一切的进攻打击只能靠自己的操作来解决。更值得一提的是IL2的弹道非常真实，不同口

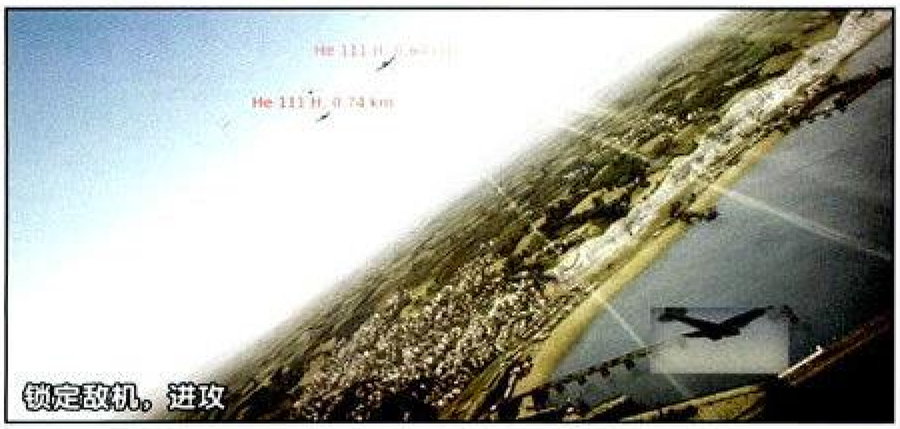

射击时要时刻注意自己的枪管热度（屏幕当中的红色标志）


座舱模式的视野是最糟糕的，但也是真实派玩家所最喜爱的（自虐）

径的机枪、机炮有着不同的射速与弹头初速，弹头会受重力作用而弯曲成抛物线状，并且随着弹头飞行距离的增加，弹头的速度也会随之降低，到最后弹头可能会被敌机的装甲弹开，并且射击高速运动中处在不同飞行姿态的飞机时需要有不同的瞄准前置点，这个得需要一段时间的练习才能够掌握。如果你是一个已经习惯《王牌空战》系列的玩家的话，初碰这款作品时也许会让你在空中与敌机对视长久但都没有打到对方的情况。游戏有3种视角模式，一种是普通的第三人称，一种是驾驶



击落敌机（能看到地方飞行员的降落伞）



锁定敌机，进攻

与时俱进的HP设定

在普通的飞行模拟类游戏中，我方的战斗机一般会有HP一说，比如说起初时是100，如果在遭遇敌军的进攻后会逐渐下降，飞机部位出现损坏，而到0时则坠机任务失败。但本次的IL2作品却十分特殊，他的HP设定运用了现在主流FPS游戏的特征，既是没有可视的HP槽，但被地方攻击后，屏幕会逐渐变红，如果这时候我们控制战机避开敌人的进攻后，屏幕上的红色就会消失，我们的战机也就完好无损，这也许是从《战争机器》和《使命召唤》系列得来的启发，但这一设定也让许多的飞行模拟类游戏玩家提出了质疑：以真实性著称的IL2系列运用了FPS系列的HP设定，这大大降低了游戏的难度，也使得游戏的刺激性大大降低。



游戏在一栏菜单中有着各类实用性的战术教学

真实细腻的游戏画面：

笔者自己十分喜欢本次游戏的画面，特别是地面上的建筑，战斗机上广阔的视野让画面变得格外阔气，而当笔者以超低空飞行掠过房顶时我也可以清晰看到建筑物的细致之处，这里有一个细节值得一提，那就是如果你在稻田或者海平明上以低空飞行并用机枪扫射都会溅起不小的水花或者麦田的零碎物品。这样的设定在之前飞行类游戏假场景的观念彻底推倒。


超低空飞行时的美丽场景


注意机枪扫射在水里激起的水花

总结

《伊尔2：掠食之翼》的品质毋庸置疑，优秀的画面、真实的飞行系统加上经典的二战飞机使得这款作品成为了最原汁原味的二战飞行游戏，但“真实”的特性也是一把双刃剑，它在满足高端飞行游戏玩家以及硬派的写实飞行玩家的同时也将许多的新手玩家拒之了门外。游戏的操作更是繁琐之极，布满整个电脑键盘的操作键让笔者也无法顾及，也许是太多简单的快餐大作已经喂坏了我们，反而向《伊尔2：掠食之翼》这样的复杂系统游戏已经被我们这些懒人所不习惯。笔者认为这款游戏的乐趣就是驾驶着各种外貌的飞机在天空翱翔战斗的感觉，真要说到通关之类我相信在国内没有多少人能做到，二战题材的游戏还是FPS最为合口呀。


非常不错的飞机模型鉴赏模式


注意观察飞机上的每一个小细节，就连一挺机枪都十分的用心之作


我方也可以选择弃机跳伞，但带来的则是任务失败……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

详情查询请登陆：www.intl-cg.com

扶持原创 培育市场 规范交易 发展产业

ICG EXPO

第六届中国国际动漫游戏博览会

暨2010卡通总动员

2010.7.8-7.12

上海展览中心 · 上海市延安中路1000号



★ **精彩活动**

☆ 中国动漫画颁奖盛典获奖作品展

☆ “生如夏花” COSPLAY全国大赛

☆ 篮球机、跳舞机大赛

☆ 《斗剧10》中国代表选拔赛

☆ 最新漫画书首发式

☆ 敢达模型教学表演

☆ 万智牌《M2011》售前现开赛

☆ 动画电影放映

☆ 《哆啦A梦》40周年庆典



★ **抢票热线**

400 610 3721

www.piao.com.cn

首席视频支持：土豆网 www.Tudou.com

首席媒体支持：腾讯动漫

ICG EXPO

主办单位
中华人民共和国文化部
上海市人民政府

承办单位
上海市文化广播影视管理局
上海东方传媒集团有限公司（SMG）

协办单位
上海炫动传播股份有限公司
国家动漫游戏产业振兴基地
上海外高桥国际动漫游戏发展中心有限公司

特别协办单位
上海张江高科技园区管理委员会

联合协办单位
上海张江数字出版产业发展有限公司
上海张江文化科技创意产业基地

鸣谢单位
上海东方数码文娱发展中心



ICG EXPO
中国动漫投融资高峰论坛暨项目对接会
中国（上海）动漫衍生产业高峰论坛
苏州动漫产业创意投资大会



ICG EXPO
中国原创动漫大奖暨颁奖典礼
ICG EXPO
中国原创漫画展



ICG EXPO
生如夏花COSPLAY全国大赛
ICG EXPO
创意市集



飞驰吧，火车！铁路工厂里的那些事儿 Train Simulator RAILWORKS 2010

回忆童年时代的电动玩具，必然少不了小火车的身影。火车模型玩具的妙处不仅有可以自由组装，改变的轨道，还有多样的车头和车厢搭配。仅凭这几点就能令小火车成为让人难忘的玩具？这个还真不好说，不过有一点可以肯定，这世上有无数疯狂的火车迷。

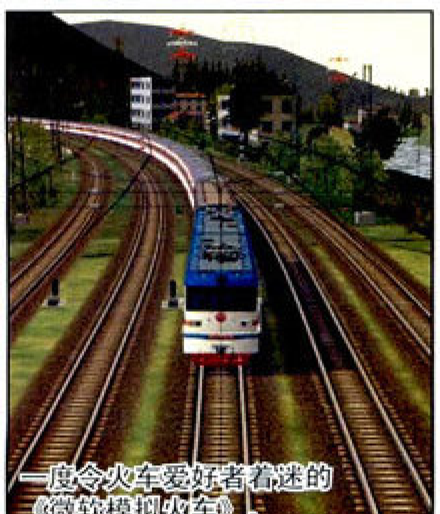


仿真的模型火车在高价玩具里总有一席之地。



◀ 澳大利亚的小火车爱好者，驾驶着1：12比例的老式蒸汽机车。

而在模拟游戏圈子里，以火车为主角的游戏同样拥有一席之地。譬如《微软模拟火车》和Auran的《模拟火车2010》都是让火车迷们难以取舍的作品。现在RailSimulator的《铁路工厂》也杀进了火车模拟游戏的领域，游戏精心推出了八条线路（其中的五条线路为精确的仿真路线），让喜欢火车游戏的朋友可以借此一窥英伦和北欧风情。



一度令火车爱好者着迷的《微软模拟火车》。



《模拟火车2009》游戏画面

高仿真的八条路线

长话短说，先看看这款游戏的玩法。进入游戏后，首先要挑选你准备游玩的线路，《铁路工厂》目前推出的八条线路如下：

牛津——伦敦帕丁顿



这条设计于1833年的铁路堪称英国西部铁路的大动脉，其建造目的是向西开辟一条通往伦敦的双轨线。1835年8月31日，牛津——伦敦帕丁顿线路通过议会法案审议，正式投入建设。如今，这条连接伦敦和西部地区的线路仍是英国最繁忙的铁路之一，大量乘客每天依靠这条线路上下班。

巴斯——坦普尔库姆



建成于1862年的巴斯——坦普尔库姆线路翻越了英国最艰难的曼迪普斯地区（路段坡度高达50度）。在铁路工人眼里，驾驭这条线路充满了挑战。由于运营下滑，巴斯——坦普尔库姆线路在1962年停运。

纽卡斯尔——约克



该线路是英国东海案干线的一部分，由于轨道网络颇为复杂，该线路目前由计算机控制信号。东海岸干线因为拥有世界上速度最快的蒸汽机车而享有盛誉。时至今日，Inter-City225高速列车仍飞驰在这条铁路上。



哈根——锡根

建造这条铁路的目的是为了使煤炭更有效率地运输到锡根周围的钢铁厂。在很长一段时间里，哈根——锡根是鲁尔区与法兰克福之间的主要连接。然而随着德国周边线路的发展，这条线路逐渐衰退。最终在上世纪90年代末形成了货运和客运混合的运营格局。

塞贝格铁路

该线路位于北欧，以历史悠久的小镇——塞贝格为换乘点。这条虚拟铁路因为Echten的蒸汽文化传统和古老的V200机车，吸引了众多游客前来参观。





罗克堡铁路

因为1859的淘金热，数千名淘金者一度涌入罗克堡。如今，该城市已转变为工业中心。罗克堡铁路的地形颇为复杂，几乎是不断的上下坡。另外，这条虚拟线路上还拥有保留下的F7老爷机车。

北海德波罗

北海德波罗是英国东北海岸的小镇，曾是英国重要的原材料和食品进出港口。设定在这个地区的虚拟工业线路代表了铁路取代航路的过渡时期。





巴斯托——圣贝纳迪诺

这条线路就是著名的美国大峡谷铁路。该铁路于1882年从圣贝纳迪诺开工，全长81.4英里。这条横贯美洲大陆的重要线路是现代运输业的象征，该线路目前采用了全新的信号系统。

选择好线路后，就可以进入自由驾驶和任务模式开始游戏了。值得一提的是，在自由驾驶模式中有各个季节，甚至还有大雾天气之分，你可以尝试感受在不同季节下开车的乐趣。



逼真的游戏体验

说到季节就免不了提到游戏画面，而逼真写实的画面正是《铁路工厂》的一大特点。在游戏中，你可以用不同的视角观察火车内部的情形和车外的风景。不同型号的机车，都具有独特的车轮和车体。这里不得不说游戏不支持推进、拉远视角是一大遗憾，好在《铁路工厂》就一些细节做了颇为细腻的刻画，譬如，你能透过车窗玻璃观察驾驶员和车内乘客，或从火车内部观察窗外来回走动的旅客。而铁路的周边环境的也并不是死水一潭，沿途的工厂内不乏搬运车来回忙碌的身影，公路上也不时有汽车驶过。这一切足以让首次接触游戏的玩家眼前一亮。



看！我在车站上发现了"多胞胎"！



我已经注意他们很久了。



即便是老爷车也有制动装置让你扳。

不过真正让火车迷感兴趣的，应该是火车内部的驾驶室视角，游戏中，控制台的速度表和制动手柄会根据驾驶操作而发生变化。事实上，机车内部的制动、加速手柄也确实可以操作，不过多数按钮仍旧是徒有其表的摆设。

提到操作，《铁路工厂》的玩法和极品飞车这类竞速游戏有一定相似度，游戏无论在自由模式还是任务模式下的玩法都是操纵火车，安全、快速地通过铁路全线。当然，火车和跑车的玩法是大不相同的，最起码操纵火车不需要你控制方向盘，也没有花哨的飘移可玩。不过这并不代表操纵火车是件简单的差事。更何况，驾驶火车还涉及到载客、装卸货物、挂接车厢、扳道等琐碎的操作。毫不夸张地说，会玩跑车游戏的玩家未必上手就能启动火车（P羊不才，花了30分钟才弄明白驾驭火车的真谛）。



在不同的站台接送旅客是《铁路工厂》最常见的任务。

值得一提的是游戏的逼真设定，《铁路工厂》的每条线路都由各个路段组成，路段之间都设有限速标记和红绿灯。游戏中，未进行请求而直冲红灯为致命错误。毕竟在现实中强冲的红灯下场就是迎面撞上另一辆列车。有趣的是，游戏本身也有"通过红灯则游戏结束"的高级设置。而超速、使用紧急制动或过站、延时等误操作也会在通关后记录在案。此外，铁路的长度设定也非常逼近现实，按照路段限速指示跑完整条线路基本要一个小时以上（P羊：话说我从家到公司也不过这点时间）。



在载入游戏的时候可以看到线路地图和该线路上的代表车型。

提到操作，由于游戏本身并没有详尽的引导章节，对新玩家来说，操作就成了这款游戏的一道门槛。这里，特别罗列游戏中的全部操作指令（你在游戏内也可以敲击F1键查阅任务/操作指南。）

游戏全部命令一览

按键	功能说明
S	换向
A	加速
D	减速
Backspace	紧急制动
Space	鸣笛
H	车灯
V	雨刮
G	扳动列车前方道岔
Shift+G	扳动列车后方道岔
Tab	请求通过列车前方红灯
Shift+Tab	请求通过列车后方红灯
T	开门接客/装载货物
Shift+T	卸载货物
Shift+Ctrl+C	挂接车厢
Pause	暂停
Shift+Z	显示帧率
Ctrl+E	进入地图编辑
Ctrl+Q	退出
F1	帮助菜单：概述/任务/按键
F2	保存进度
F3	辅助菜单：迷你地图/任务详情/路轨坡度/车厢挂接
F4	速度/加速/方向/制动状态
F5	车辆详细参数状态
F6	车头、路轨、地面标签
F7	车身编号标签（开启 F6 才有效）
F8	标记显示
1	驾驶室视角
2	车头跟踪视角
Shift+2	车头窗外视角
3	车尾跟踪视角
4	轨边观看视角
5	车厢乘客视角
6	车头挂接视角
7	空中俯瞰视角
8	自由移动视角
9	平面地图
Ctrl+=	切换到前一个驾驶室
Ctrl+-	切换到后一个驾驶室



火车驾驶中的方方面面

《铁路工厂》足足38条操作命令看起来非常可怕，实际操作中的常用按键并没有那么多。而下面会结合驾驶状况主要说明几个常用的操作键。

时刻留意你的辅助菜单

《铁路工厂》中最常用的操作键除了“A加速”和“D减速”外，你更少不得用F3呼出辅助菜单。

游戏的辅助菜单，详细描述了火车当前的驾驶速度、路面坡度、铁路地图以及挂钩、扳道等情况。通过菜单，你可以清楚地看到火车前后方的红、绿灯，下个路段的速度限制以及下个目的地的距离。



游戏辅助菜单中包含了大量信息。

如果不用辅助菜单，你就只能肉眼查看窗外的限速标志牌，并结合仪表盘上的数据来控制速度。在这种情况下要达到完美操作几乎是天方夜谭，想想看，当你的火车正以70英里/小时的限速跑得正欢，突然飞出一块牌子限速30英里/小时（除非你背板子，记住每段路线的限速），就算你丢出紧急制动的杀手锏也非超速不可了。

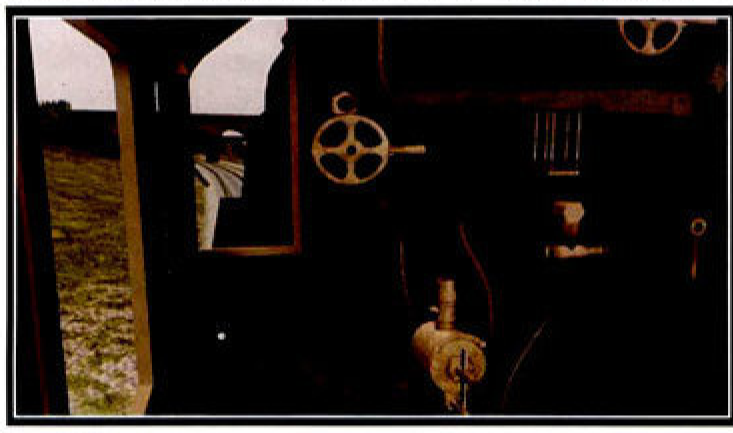


在游戏中看清限速牌上的数字时，火车早就开远了。


▲当画面右下角出现这个标志时，你已经超速了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

另外，在道岔多的路段呼出辅助菜单还能避免你因为一时不慎，没有来得及扳道岔而Game Over。毕竟你可以鼠标点击辅助菜单里的转辙机，而不用考虑是该按键盘上的“G”还是“shift+G”。



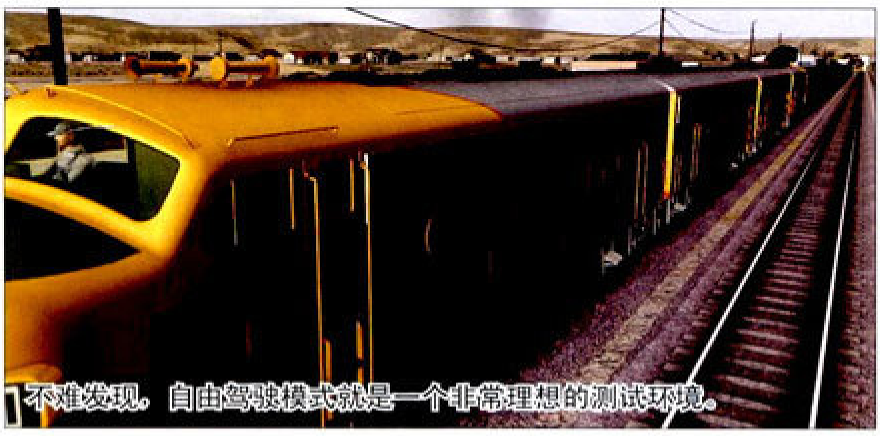
◀中古风格的老爷机车，车头情形全被车内装置挡住，一旁的仪表盘不注意还真发现不了。

不仅如此，辅助菜单的路况面板中还有火车靠站时间的提示，对于驾车新手而言，这个辅助菜单的重要性不言而喻。

控制速度是个细活儿

火车不同于跑车，其最大的特点就是启动慢，制动慢（这完全符合物理学惯性定律）。尽管如今的新型火车已经改善了这一缺陷，不过要想让一辆全速前进的火车在短时间内停止根本是痴人说梦。《铁路工厂》中的火车同样模拟了真实火车的这一特征。

对于玩家而言，掌握操作后的另一个难点就是控制列车的速度。要知道，速度在50英里/小时以上的列车，即便狂按“空格键”紧急制动仍要向前滑行很长的距离。如果是时速60英里/小时以上的列车，再受到坡度的影响，制动后往前滑行个0.2至0.3英里也不足为怪。速度控制不好，就很容易让列车滑出站台，弄不好还会冲红灯或因为来不及扳道而撞车。为此，要想在游戏中获得好评，就要熟悉各辆火车的性能，了解你所驾驶的火车的大致加速时间和不同制动条件下的制动距离。



不难发现，自由驾驶模式就是一个非常理想的测试环境。

话又说回来，对新手玩家而言，通过目测判断一辆火车的性能实在是一件非常“机车”的事情，好在玩家在游戏里可以用“F4”呼出一个状态条，其中罗列了火车的当前速度、加速器运转情况、列车行进方向以及制动状态。更难能可贵的是，这个状态条列出的火车行驶速度是精确到小数位的，借此，你可以更清楚地了解火车的运行状态，及早调整速度。而且F3的辅助菜单和F4的状态条可以同时显示在游戏内，两者结合能更好的帮助你驾驭游戏。



有这么多辅助菜单何苦开不好车？

驾驶火车的途中还要记得查看路面的坡度情况，在一些关卡里，上下坡地形会让火车的速度更难控制。

倒车和挂接车厢的小诀窍

一不小心开过站台或抵达一端的终点站需要返回，就要用到倒车操作。这里特别一提，火车是没有“倒车”概念的。不过在游戏里你会不时用到“S”键转换行驶方向，之后，再次启动火车就会倒退着行驶了。需要注意的是，行驶中的列车是不会理睬你的换向指令的。你必须等列车停止前进后，才能换向驾驶。这里，不妨呼出F4状态条查看火车当前的行驶方向。

而在一些关卡里，还会涉及到挂接车厢的操作。从某种角度而言，挂接车厢也相当考量玩家控制车速的本领，操作一旦失误就可能让火车把车厢撞脱轨。也只有当车头和车厢接近到一定距离后，才能使用“Shift＋Ctrl＋C”挂接。



◀习惯查阅操作指南的好孩子，会留意到在游戏中可以按数字键“6”进入挂钩视角，遗憾的是，游戏只提供车头挂接视角，而你往往需要进行车尾挂接，这不得不说是个鸡肋的设定。



都这么近了，还是得输入挂接指令。

打造你心目中的铁路世界

除了游戏本身提供的八条线路、十三个车型外。这款游戏还自带有编辑器。你可以通过编辑器打造自己的铁路世界，编辑器中有现成的各类模型，诸如农场、桥洞等等。当然，要摸透这个编辑器还是需要一定的游戏设计功底，好在《铁路工厂》也支持玩家下载扩展包，留意相关的爱好者网站，你可以在线下载各类插件从而拥有更多类型的火车和更丰富的驾驶体验。

配置要求

OS：XP / Vista / 7
HD：5GB（装插件另需空间）

最低配置

CPU：Intel Pentium 4 / AMD Athlon
RAM：512MB
GPU：DirectX 9.0C with SM 2.0 128MB（NVIDIA 5200 / ATI 9550）

建议配置

CPU：双核
RAM：1GB
GPU：DirectX 9.0C with SM 3.0 128Bit 256MB（NVIDIA 7600 / ATI X1600）







球，不是这么踢的
游戏世界杯，十强梦之队

话说在2010年的人类世界正在进行着一项重大的赛事，四年一开花，四年一结果，真不知道是怎么想的，一大帮无聊的男人整天追着一个球到处跑，他们称之为——世界杯。想要占领一个民族，就必须了解他们的文化，为了实现游戏虚拟人称霸世界的宏图计划，为了感受一下凡人的乐趣，我们委托电攻编辑部帮游戏虚拟人举办一次游戏世界杯，40强现在已经剩下了10支队伍，被淘汰的队伍死的死、伤的伤，留下的都是游戏界精英中的精英，高手中的高手，下面我们就来为大家介绍一下这10支队伍。（sky：等到最后冠军出来的时候，估计他们已经伤亡大半，电攻又一次拯救了人类。）

暴雪魔兽队 Blizzard



主教练：	暴雪总裁 迈克·莫哈米	球队阵型：	4-4-2
夺冠指数：	✪✪✪✪✪		

暴雪是全世界最好的游戏公司，他们派出的球队当然也要最强的。这支由《魔兽世界》球员包揽的足球队，还没进入比赛就被誉为夺冠大热门，为此国际足联针对这些超级球星制定了许多新规则，包括不能使用伤害性法术，不能使用1个以上的宝宝和分身，比如法师的镜像和死骑的亡灵大军等。不能使用坐骑、不能飞出场外。最后，表面上是为了照顾魔兽的十大职业，可暗地里也是为了比赛平衡，削弱球队。足联制定了最苛刻的一项规定，那就是：不能有守门员……

战士 候选球星：穆拉丁·铜须 | 位置：前锋 | 绝技：冲刺 拦截



战士是绝对的进攻好手，首推武器战。他拥有强壮的身体，惊人的速度，破门的欲望，能给对手防线带来很大压力，特别是冲刺技能爆发力十足，对方后卫很难跟上，同时切换姿态后的战士也是防守好手，他的拦截和断筋技巧，能构筑全队的第一道防线。

盗贼 候选球星：迦罗娜 | 位置：影锋 | 绝技：闷棍、暗影步、疾跑



很可惜，在足球比赛里隐身是被禁止的。但这无法动摇盗贼在比赛中的重要作用。他凭借速度、突破能力、技巧很好的扮演了影子前锋和边前锋的作用。比如说意大利的因扎吉和阿根廷的梅西都是盗贼类球员。暗影步和疾跑足以把防守者晃得晕头转向，再不行就用上闷棍绝技吧！

PS 在锋线上，战士和盗贼组成的双物理职业绝对是现代足球流行的一中锋一影锋战术，从各方面来说，这俩职业都有很强的突破性和侵略性，前锋职业非其莫属。

德鲁伊 候选球星：玛法里奥·怒风 | 位置：中场自由人 | 绝技：缠绕术



和游戏里一样，德鲁伊无疑是一个全能型的职业，让他担当全能型的自由人位置也是再恰当不过了，进攻的时候可以变熊模仿战士，助攻的时候可以变豹提升速度，而防守更是他的专长，缠绕术和旋风术可以瞬间把你的队员连人带球控制起来，破坏全场组织。

萨满 候选球星：萨尔 | 位置：中场前腰（队长） | 绝技：嗜血、图腾



萨满对区域的控制力绝对是其他职业所无法比拟的。因此，他也成为了球队中场的核心人物。他最强大的嗜血（英勇）技能，可以让所有球员状态当场彪红，踢过实况足球的朋友应该知道全队红头是怎样的恐怖状况吧……而他独特的各种图腾不仅能给队友足够的支持，同时也能控制局势，遏制对方进攻。

牧师 候选球星：泰兰德·语风 | 位置：中场前腰 | 绝技：恐惧，真言术：盾



牧师可以用来踢球的技能并不多，但有一个是最致命的，那就是恐惧！一旦释放技能，无论在进攻线还是在防守边，可以让区域内对方所有球员胡乱跑动。当场制造单刀突破的机会。而且唯一破解的方法只有人手一个徽记了……（波斯王子问：哪里有卖？）

圣骑士 候选球星：乌瑟尔 | 位置：中场后腰 | 绝技：无敌、忏悔



圣骑士没有什么特长，但各方面能力也都不差，稳定是他最大的优势。这种类型的球员通常都会被主教练安排在后腰的位置，一方面他的无敌可以抵御所有对手的不良状态，另一方面他的忏悔术也能将快速突破中的对方进攻队员打晕，以弥补自己在速度上的劣势。

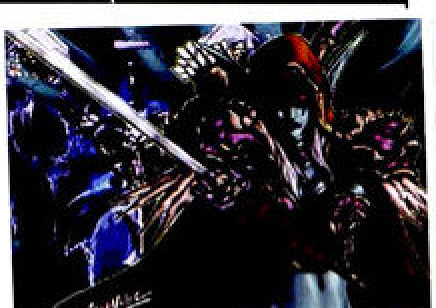
PS 初看魔兽队中场阵容或许弱了一些，但他们个个可都是全能型的队员。你要知道，在游戏里，如果没有这四大治疗辅助型职业，副本会变成什么样的状况？

死亡骑士 候选球星：阿尔萨斯 | 位置：防守型边后卫 | 绝技：死亡之握



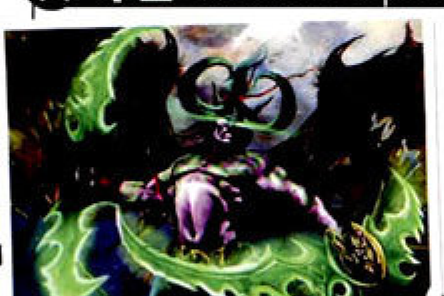
虽然死骑是进攻的好手，但教练安排他做边后卫，他当然义无反顾。其实教练的意图是让他控制整条边路，包括助攻和防守，就像巴西后卫卡洛斯那样。这里我们主推冰霜系天赋的两大技能，死亡之握能将摆脱自己的对手再拉回身边，寒冰锁链干脆将他锁在地面不能动弹。

猎人 候选球星：希尔瓦娜斯 | 位置：中后卫 | 绝技：冰冻陷阱 猎豹守护



猎人绝对是防守的核心，他的一系列守护能提升整条防线的属性。特别是冰冻陷阱，到哪里哪里遏制对手，如果把它放在球门线上的话，那我看是别想进球了……最后，实在扛不住的话，他还能使用出绝技：摔绊。只不过要小心点球和铺天盖地而来的红黄牌哦。

术士 候选球星：伊利丹 | 位置：中后卫 | 绝技：恶魔法阵：传送 疲劳诅咒



中后卫，给人的印象总是身高马大，转身慢，但术士最新的传送技能却弥补了他转身慢，回防慢的劣势。而他的疲劳诅咒一直都是对方前锋的噩梦。或许有人会说，布甲职业做中后卫是不是嫩了点？可你千万别忘记，术士会变身恶魔！

法师 候选球星：吉安娜 | 位置：助攻型边后卫 | 绝技：闪现术 变形术



你说法师跑得慢，但他总是会突然出现在你面前；你说法师身体单薄，但他可以把魔鬼身材变成小兔子；你再说法师防守差，他一次就能定住整条进攻线。这就是全能型后卫的特点。他总是会出现在你最需要他的地方。

PS 如果你仔细看的话，整条后防线上的选手都是带宝宝职业，由于国际足联允许带一只宝宝登场，所以魔兽队的后场不是4个，而是8个球员在战斗，想要突破防线，对方至少也得派上全队的一半当前锋吧……

街霸全明星队



主教练：	元	诡异阵型：	4-6
球员名单：	隆、肯、豪鬼、钢拳、盖尔、本田、达尔锡、桑吉尔夫、春丽、塞斯		
夺冠指数：	★★★★★		

过于强大的锋线阵容，再加上一个人就可以控制整个禁区的守门员，让这支球队根本不需要后卫的存在，因此世界上最独特的4-6阵型诞生了，作为进攻效率最高的球队，在游戏界一直保持着诸如进球最快、进球最多等纪录。

极限流四人组 位置：前锋 | 绝技：杀意之波动









此四人其实看似低调其实张扬的人，虽然自称低调行事，不过门派规定的破烂格斗服的打扮到都是这么显眼。这样子就算在人家门口吃碗面，都让人觉得是踢馆子的。而其师傅传男不传女的绝学——“杀意之波动”，更是在足球场上的必杀技。在赛场上的首

次射门就让对方门将进了医院，事后根据那名倒霉门将的回忆，他接到球的时候感觉竟然有7个球的连续冲击，让他当场不省人事。也正因为有他们在赛场上的存在，各队都陆续增加的门将的替补数量以及门将加薪等等调整。

★ 盖尔、本田 位置：前锋 | 绝技：音速手刀、斩魂脚刀、百裂张手、头槌

盖尔和本田的锋线组合有一个共同的特点，那就是迷惑性和机遇性很强，基本上进球靠的都是定位球的抢点。两人先靠手刀、张手迷惑和干扰防守队员和守门员，借机攻击球门，一个擅长倒钩一个擅长头球。


盖尔


本田

★ 塞斯 位置：中场 | 绝技：丹田奔流、招数模仿

这个经过人工改造的超强韧肉体，就凭借“丹田奔流”就足以控制全场，利用腹部所配置的神秘装置‘丹田引擎’产生“气”之涡流将球吸入并压缩成掌心大小，再以惊人之势将其强烈喷发出去，能攻能守。更何况塞斯广纳各门派武术为己用，因此可施展其它格斗家的成名招式，像是凯尔的‘音速爆击’、龙与肯的‘升龙拳’、春丽的‘百裂脚’、达西姆的‘瑜珈传送’等。



布兰卡 位置：中场 | 绝技：电击、回旋撞击



在多年的丛林生活后，吉米的身体也发生了可怕的变化，这个为了适应自然界而变异存活下来的兽人，如果对方球员不想死，绝对不会往有电击绝招的布兰卡镇守的右路进攻，被电一下可不是开玩笑的，高达1000伏的电压势必会让对方麻上一阵，足球规定球员受伤要不就换人，要不就到场边接受治疗，对只有3个换人名额的情况来说，和街霸队踢球不攻右路是唯一的选择。

★ 春丽 位置：中场 | 绝技：美色



春丽的很多绝招在足球场上并没有太多的帮助，唯一的亮点就是春丽是女人，而且是个非常美丽，让所有男人心动的女人，还是一个穿着高叉旗袍的漂亮女人，色诱对方的持球队员，降低注意力和集中力，有助队友进行抢断。

★ 桑吉尔夫 位置：中场 | 绝技：旋风掌

在单挑对方进攻队员时，旋风掌可以减缓他们的带球速度，但这种招数不能常用，毕竟要高速旋转90分钟，超人也会晕。



★ 达尔锡 位置：守门员 | 绝技：长手长脚

一个长7.32米、高2.44米的球门，完全在达尔锡的控制范围里，任何一个角度，任何一个位置，达尔锡都能在第一时间用他的长手长脚将球化解，更让对方头痛的是，很可能在自己把球踢出离脚的一瞬间，达尔锡就已经伸出魔爪将球稳稳拿住。



育碧凡人队 UbiSoft



主教练：	汤姆·克兰西	明星球员：	波斯王子、雷曼
球队阵型：	5-4-1	夺冠指数：	✪✪✪✪

由于世界杯前波斯王子的突然增强，让这支本来缺少中场控制的育碧队战斗指数暴涨，从战前布置到攻防两端都已经达到了世界强队的标准，唯一的变数就是这群疯狂兔子，一念天堂，则球队后防固若金汤；一念地狱，则后院起火，给人可趁之机。



PS 教练：汤姆·克兰西，美国军事作家，当今世界最畅销的反恐惊悚小说大师。自幼喜欢阅览书籍的他，在快乐童年及温馨家教下，养成热爱自由、重视伦理的个性。他的想像力丰富，敏于观察事理，排阵布局广大、深入多方层面，而且结构严谨、气势磅礴。对于军事武器、恐怖行动、国防情报体系、全球战略关系，描述逼真详实，在全球拥有广大读者群。

★ 波斯王子 位置：中场 | 绝技：控制时间、风火水土



波斯王子的攀爬跳跃很好的诠释了猴子作为人类祖先的演变，可他到了足球场这片空荡荡的场地，完全英雄无用武之地，如果不是《遗忘之砂》的出现，王子的最多只能算是个二流后卫，趁着时之匕首里的沙子还有的时候，倒流时间确能救回几个必进之球，但数量有限，一旦沙子用完，王子同常人无异。可没想到随着世界杯的临近，居然育碧为王子开发出了新的技能——控制风火水土这四行，一下子成为了比赛的主宰，很快王子便成为了一个能攻能守的中场核心。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

雷曼 位置：前锋 | 绝技：惊人速度



这个没有手臂、没有大小腿、长着一绺金发的家伙是个极富运动天才的英雄——赛跑、追逐、滑水、攀岩、登山、跳跃、飞行……无所不通，灵活的身手和惊人的速度，让雷曼完全胜任前锋的位子，一旦速度起来想必世界上没有几个人能够追得上的，因此想防住雷曼，只有让他拿不到球。

疯狂兔子 位置：后卫 | 绝技：整蛊十大酷刑



一群失控的疯狂兔子们，会用千奇百怪的方法给对方球员进行捣乱，作为后防群，一直都是前锋们的恶梦，疯狂兔子们的"满清十大酷刑"能够弄得他们求生不得，求死不能，轻的让你主动下场要求换人，从此不踢足球；重的直接送到精神病院接受治疗。但这帮不听话的家伙，也是球队的双刃剑，一旦后防无事，自己家的守门员就遭殃了，成为他们消遣的工具。

PS 球探：山姆·费舍尔：著名军事小说作家汤姆·克兰西的小说《细胞分裂》中的主角，后来被育碧改编为同名游戏。作为一个具有传奇色彩的虚构人物，山姆·费舍尔一跃成为同类游戏作品中最受欢迎的人物之一。作为潜行专家山姆大叔，能够帮你收集到最新最全的对手球员资料以及战术方阵。



PS 破坏：刺客：专门进行破坏的刺客，到了某些非赢不可的比赛，球队就会在赛前派出刺客，对对方主力球员耍手段让其不能上场，例如本届世界杯英格兰的小贝和德国的巴拉克都是拜他所赐，这是万不得已才能使用的王牌。



EA "冠军"队



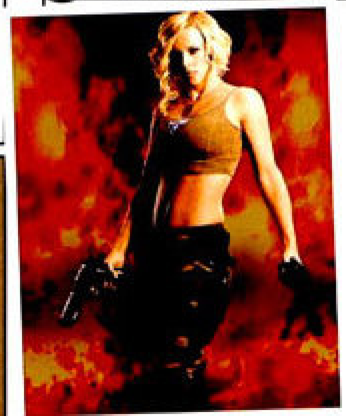
主教练：	凯恩	明星球员：	谭雅、诺曼
球队阵型：	4-4-2	夺冠指数：	✪✪✪✪

凯恩（命令与征服系列） 职务：教练 | 绝技：煽动、阴谋



作为历史上最著名也是最"臭名昭著"的诺德兄弟会的教主，凯恩被选为EA"冠军"队的教练成为了本次世界杯最具争议性的新闻了。凯恩的追随者们认为他已经有几千岁了，一个多世纪来的泰伯利亚战争并没有对凯恩的容貌有任何变化更是坚定了盲信者们的信念。凯恩最擅长的就是布局，如果你不能在比赛开始前就参透他的意图，那么，迎接你的必是一场毫无可能翻盘的惨败。此外，由于多年来诺德兄弟会在凯恩的授意下对新闻媒体的渗透，凯恩对新闻媒体的掌控也成为了他在赛前赛后对球队的鼓励和对对手的一种无形打击。

谭雅（红警系列） 职务：前锋 | 信条：一切都要比男人做的更好！



作为由男人所把持的特种部队里唯一的女性战士，谭雅颠覆了许许多多的特种部队的旧传统，也创造了许多男性特种部队成员都不能达到的战绩。而这次被选入EA"冠军"队后，谭雅依然坚持着她的信念——"男人能做到的女人也能做到，而且要比男人做的更好！"作为EA锋线上的重要进攻力量，谭雅多次在比分落败的情况下，替换上场后为EA队打入制胜一球。这不仅是谭雅个人实力的体现，也有EA背后强大的高科技团队的功劳，谭雅装备的超时空腰带能让谭雅回到她所想回到的任意时光，这种近乎作弊的手段让谭雅成为了EA"冠军"队的一把尖刀！

诺曼（孤岛危机） 职务：自由人 | 特技：神奇的纳米强化服功效



作为特种部队的一员，诺曼一直是个默默无闻的战士，一直到他报名接受纳米强化服的测试之后，他的人生因为纳米强化服而发生了很大的变化。这次被EA再度招募，诺曼与他的纳米强化服成为了EA的秘密武器。力量、速度、准确甚至是隐形，纳米强化服能为诺曼提供他急需的以上种种能力。而作为自由人，诺曼在球场上更多是作为救火队员为EA"冠军"队提供一切服务。



尤里 职务：门将 | 特技：心灵控制

作为曾经的邪恶帝国所培养出来的心灵突击队队，尤里的强大心灵控制能力已经接近于开外挂状态了。在球场上尤利更多时间不是在忙于拦截对方的射门，而是运用其心灵控制的能力操纵对手球员于其股掌之间，任何与EA"冠军"队对阵的队伍，其球员失误率以及乌龙球进球数量都会大大超过该球队正常状态。

但丁 职务：中场 | 特技：十字架、死神镰刀



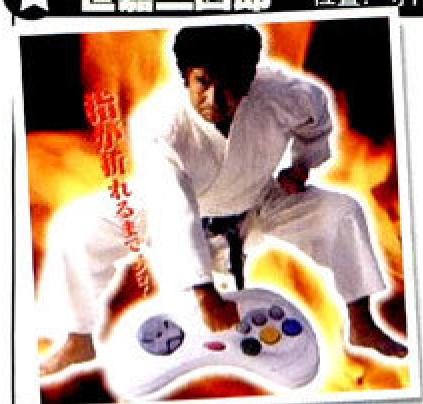
但丁分别两个极端的技能，都能够镇守中场，圣洁技能十字架散弹炮，范围大，射速快；邪恶武器死神镰刀，从死神手上抢过的镰刀，杀人如麻，一个半径极大的圆周范围里，你别想靠近一步。下过十八层地狱的但丁，规则或是法律都已经阻止不了他。

SEGA 世嘉梦之队SEGA



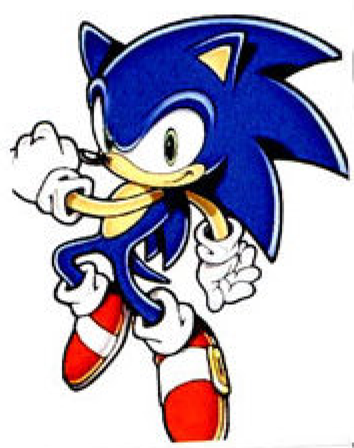
主教练：	铃木裕&中裕司	明星球员：	索尼克、八极传人结城晶
球队阵型：	3-5-1	夺冠指数：	✪✪✪

★ 世嘉三四郎 位置：守门员 | 绝技：柔道三段、空手道初段



1997年至1998年间，SEGA为了宣传新游戏主机SEGA Saturn而雇佣世嘉三四郎作为宣传明星，但是1998年后世代主机大战SEGA正式战败退居软件市场后，世嘉三四郎就成为了弃子。10多年后的世界杯上，由于原来SEGA队的原配守门员出现重大漏洞，SEGA不得不再度召集世嘉三四郎为SEGA重新出力。

★ 音速小子索尼克 位置：前锋 | 绝技：神速



来自梦幻岛的音速小子索尼克的每次登场都将在足球场上挂起一阵旋风！尽管15岁的音速小子身高只有100cm、体重也只有35公斤，但是他的奔跑速度却达到262米/秒，最高速度甚至能达到1.2马赫！以至于国际足联不得不专门发文规定其在场上不得跑出最高时速，以免造成伤亡事故的发生。在足球场上，索尼克作为世嘉梦之队的进攻核心，其速度一直保持着对对方后防线的持续压力。音速小子索尼克的唯一弱点就是经常控制不住进攻速度导致队友传球失误或是越位的情况发生。

★ 结城晶 位置：后腰/场上队长 | 绝技：八极拳



来自日本的拳痴八极传人结城晶成为世嘉梦之队的首发名单之一确实出乎了所有人的意料。不过结城晶修炼多年八极拳所练下身板、以及十多年来国际规模的格斗大赛参赛经验所造就的成熟稳重，使得结城晶成为了世嘉梦之队场上诸位球员最能依靠的场上队长与防守核心人物。八极拳的凌厉稳健使得结城晶成为了对手进攻球员的噩梦，同时也使得他成为了场上裁判的重点关注对象。

KONAMI 科乐美理论队Konami



主教练：	《实况足球》教练群	明星球员：	斯内克、阿鲁卡多
球队阵型：	4-4-2	夺冠指数：	✪✪✪

科乐美的优势并不在他们有什么明星球员，而在于最专业、最强大的《实况足球》教练群做后盾，虽然游戏里的球员不能上场踢球，但整个战术系统和足球理念，应该会是本届世界杯最强的队伍。

★ 实况足球教练群 位置：教练 | 绝技：丰富的足球经验



一款模拟足球类的电子游戏系列，已有十余款续作，从制作人到球员对足球有着无与伦比的熟悉和热爱，因此科乐美的教练是十支球队里最强、经验最丰富的。但遗憾的是，这次我们踢的足球并非凡人踢得足球，场上的很多突发状况是正常人难以理解和想象的，因此这群在人间踢球的教练们需要好好想想，如何才能将超能力和凡人战术有效结合起来。

★ 阿鲁卡多 位置：前锋 | 绝技：吸血鬼能力、变身烟雾、召唤恶灵



阿鲁卡多出生贵族家系，老实说原本应该和足球毫无关系，不过某天却忽然喊着要超越老爸，就离开家门开始了足球生涯。阿鲁卡多之后在赛场上确实表现的风光无限，神出鬼没的移动（变身烟雾）、令对手无法动弹的气势（召唤恶灵），成为耀眼的足球王子。不过他的不少对手都指出阿鲁卡多有作弊的嫌疑，不过因为其没有证据说明其对场上其他球员身体的直接干涉，组委会还在审查中。

★ 斯内克 位置：中场 | 绝技：章鱼迷彩



在新的一代中，斯内克虽然已经是个老头，但对于足球场上的帮助可以说是有史以来最大的，这就要归功于新型迷彩系统“章鱼迷彩”(Octo-Cam)，老斯内克身上的章鱼迷彩系统可以模拟环境视觉效果，使老蛇与整个球场融合，对方球员根本无法对其进行防守，最主要的是隐形后，裁判根本无法判断球是怎么进的，这样“上帝之手”进球不犯规成为了可能，当然了别人看不到，自己队友也看不到，这只有靠平时的配合。

PS 啦啦队：本次大会的官方啦啦队则是由藤崎诗织率领的有着“心跳回忆”自称的美少女团队，而在这次世界杯赛场上领队的这是运动 女神“虹野沙希”，你将在赛场上看到她直爽加油的身影。同时参加官方的世界杯有奖竞猜活动将有机会得到“虹野沙希”晨跑后喝过一半的罐装饮料，请速速拨打隐藏电话●●▲——XX●▲。



Falcom美少女队



主教练：	玲、缇妲	特色：	最华丽的球队、拥有最高的FANS数、气势恢弘的场外应援、美少女最强！
球队阵型：	4-4-2		
夺冠指数：	✪✪✪		

球员名单：艾丝蒂尔、约修亚（？）、雪拉扎德、科洛丝、亚妮拉丝、尤莉亚、乔丝特、菲娜、蕾雅、莉莉亚、尤妮卡、艾莲娜、奥露哈、帕琳、皮皮洛、爱尔温

本次falcom球队大胆的采用了双教练组合，虽然教练作为球队独裁者应该不容许有其他的意见，不过两位萝莉超越姐妹（？）般的感情，完全不会有意见上的争执。同时两位的智商相加后拥有和铝的沸点相比拼的数值，任何诡计对她们都毫无意义。



★ 约修亚 位置：前锋｜绝技：漆黑之牙

关于小约这个选手是否能够入选“美少女”球队的时候，引起了不少的争议，从户籍上来说无疑和“美少女”这点无缘。但在看完约修亚公主扮相的舞台剧之后，小约的哥哥留下了一句“就算这样也不错。”的说辞，离开了现场，既然家人都已经认同了，那么入选也就没什么任何阻碍了。最大绝技便是神速极致的“漆黑之牙”，不过艾丝蒂尔似乎嫌这绝招名字不吉利，最近要小约每天用中华牙膏刷牙，不要再作“漆黑之牙”。

★ 艾丝蒂尔·布莱特 位置：中场、队长｜绝技：助威技能、组织能力



老实说艾丝蒂尔最强的技能应该是棍术，不过在世界杯的赛场上随便掏出根棍子出来的话，会成为明天体育新闻的头条，但这依然不会影响艾丝蒂尔作为中场组织者以及队长的地位。单纯的性格让其有着无与伦比的号召力，让所有队员都能够拼尽全力，而这也是足球运动中必不可少的精神，要知道一支技术再强大的球队也是敌不过一支团结如一人的球队。

★ 菲娜、蕾雅 位置：后卫｜绝技：长达500年的防守能力



两位女神理应是《伊苏》中最强大的存在，不过思来想去，她们除了开头和结尾的动画中看起来很厉害的样子，在中间的过程中，不是被救就是指挥别人去救人、不是成为追杀最先就是出现在某人的后宫名单里面。好吧看到这里你或许要说这不就变成两名花瓶后卫了吗？不过不要急，看看两位女神创造的“记录”。守护黑珍珠这样的危险球体整整500年后才失手，何况只是一个小小的足球，可谓是女神般不破的防卫能力，想要进球，连续进攻个125界世界杯再说。

★ 帕琳 位置：前锋｜绝技：钻头般的破坏力



前锋线可以说是美少女队伍的软肋所在，各位美少女的破坏力有所欠缺，毕竟都说是美少女了。不过我们还有秘密武器——帕琳酱。虽然武器从钻头换成了足球，但是丝毫不成问题。所谓铜墙铁壁这样的形容根本不够看，因为我们的帕琳“钻”的就是铜墙铁壁。

CAPCOM 卡普空奇才队Capcom



主教练：	逆转裁判	特色：	铁血球队，各个都是进攻好手，如同霸王枪一般的霸道。
球队阵型：	4-3-3		
夺冠指数：	✪✪✪		
明星球员：	洛克人、里昂		

教练独家必杀技：用大声“異議あり”来压制裁判，让其裁决时有所顾虑，让己方的攻击队员长驱直入。

★ 金刚狼 位置：中场｜绝技：钢爪、自愈



还好金刚狼不是那种月圆之夜才能变身的异类，否则要想发挥威力只有等到月圆之夜的那场比赛，那还不等的头发花白。以外星的天外陨石成分混入碳合金里形成不可被摧毁，已知地球上最坚硬的金属，拥有自愈能力的他，等于永远不会受伤，对于那些破坏力很强的对手，完全可以扑上去进行肉搏，延缓进攻速度，为自己的防守队员回防争取时间。

★ 洛克人 位置：前锋｜绝技：跳跃能力、大量变身能力



其实洛克人刚到球场上的时候十分不适应，因为他原本许多攻击都是从手部发出的，所以当他用想要使用一本秘籍上名为"上帝之手"的绝学时总是被裁判吹哨。不过在适应规则后，让洛克人在队伍角球进攻时有着强大的杀伤力，近乎飞翔的跳跃能力，而原本就算在钉板丛中都能顺利越过的判断能力，几乎让队伍的"角球"与"进球"几乎要花上了等号。而多样的外形变身，让防守队员根本就找不到他。不过根据大赛规则，洛克人在赛场上要变身的样子需要事先告诉大赛组委会。

★ 巴尔之子 位置：前锋｜绝技：杀戮者变身



一个把好青年逼成"变态"的故事

巴尔之子同学原本是个好少年，少年时期在烛堡大学勤奋的读书，有着身为校长的养父以及和自己没有血缘关系的义妹作为学妹，可谓是日式王道的剧情，理论上后面就应该是快乐的校园后宫生活。可惜这该死的编剧是欧美人，接下来我们主角的养父惨遭杀害、义妹也被怪叔叔拐跑，自己这是背负天下骂名，全球通缉。所谓不是在沉默中爆发就是在沉默中变态，本来是文学青年的巴尔之子在这样的悲愤心情中领悟了"杀戮者变身"的能力，虽然持续时间短。但是这个速度、力量兼备的爆发形态却让他成为世界杯赛场上最强力的尖刀。

★ 里昂 位置：前锋｜绝技：神级运气、偶像气质



如果某天你上班的时候刚进了办公室，却发现这里已经被妖怪控制了，而且你还是一个没有变身能力、没有华丽背景、没有特殊天赋，一届屁民的你觉得自己还有明天吗？不过我们刚到局里上班的新人警察，里昂同志竟然在这样的逆境下拿着小手枪杀出重围，最后还得到国家认证，实在是神级的运气，就连见过世面的艾达・王都在四代里称其运气过人。而无论在哪里，运气这东西都是无敌的，小伙子就算不做警察去踢球，不会比球场上的老马成就差。而且，作为美国总统女儿的偶像，要是你敢拦他，就让美国爸爸好好找你聊聊。

★ 获选者 位置：中场｜绝技：危机处理能力、多样化才能


在荒野求生要"上得了厅堂、下得了厨房"

获选者是队伍中不具备施法能力的队员，不过他却怀揣着各类如同魔法般的高科技物品，让他在足协的眼皮底下作出各种超自然的动作奔驰在球场上。而在荒野上漂泊的经验让他对于面对任何危险人以及危机情况都有着瞬间应变能力。多样化的才能，让人搞不清他究竟是进攻线上助攻的恶魔、还是防御线上不可突破的天使。

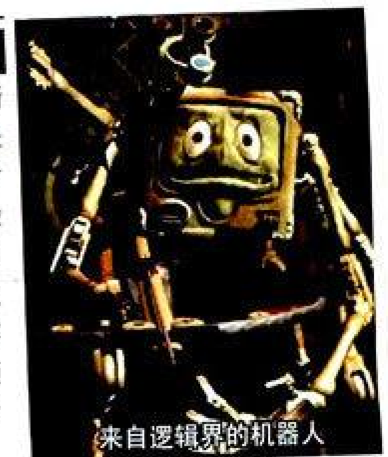
黑岛魔术队 Black Isle



主教练：	解谜者	球队阵型：	3-5-1
球员名单：	巴尔之子、明斯克、爱蒙、沙洛佛克、海尔达利、凯东、攸旭摩、获选者、无名氏、达肯、莫提、伊格纳斯、失宠、安娜、维勒、诺顿		
夺冠指数：	✪✪✪		

飘忽的阵型、飘忽的走位、飘忽的球员，拥有无愧于魔术之名的变化莫测。不过这不是戏法，那可都是货真价实的魔法啊！而主教练能够策划出骗过诸神和世界杯组委会谋略的人，究竟有着什么样的智慧是你个凡人想不出来的。不过希望她能好好去学一点皮肤保养的技巧。

★ 诺顿 位置：后卫｜绝技：逻辑计算


来自逻辑界的机器人

作为一个后卫需要什么？冷静的判断力、冷静的解围、冷静的抢断，总之就是冷静到酷的不行的，才是一个真正的后卫。我们的诺顿选手有着和"电脑"一般的冷静处理能力的——因为他根本就是出生于逻辑位面的电脑。要论起对于赛场上的精密计算和不受感情左右的行动力，赛场上根本就就无能人出其右。不过，诺顿选手在被对方误认为是杀毒软件的时候会表现出意外的"气愤"感觉。

★ 无名氏 位置：守门员｜绝技：不死身


虽然丑了点，不过嘲讽，打人不打门



足球自然是一门技术活，不过在这个游戏世界杯赛场上单有技术是很难"生存"的。对，生存——我指的就是这词的字面意思。就算是一名看似攻来的是一名纤纤少女，不过实际上对方却可能有着霸王龙般的恐怖力量，就算你把踢过来的球接住了，之后可能就要队医抬担架来接你了。所以，无名氏在他的老相好兼球队教练的解谜者的帮助下，成功策划了一个可以骗过诸神和世界杯组委会的谋略，让无名氏拥有了球场上的不死身……

PDF过刊杂志收藏购买微信：hbfwz888888

哥哥 哥只是个传说队



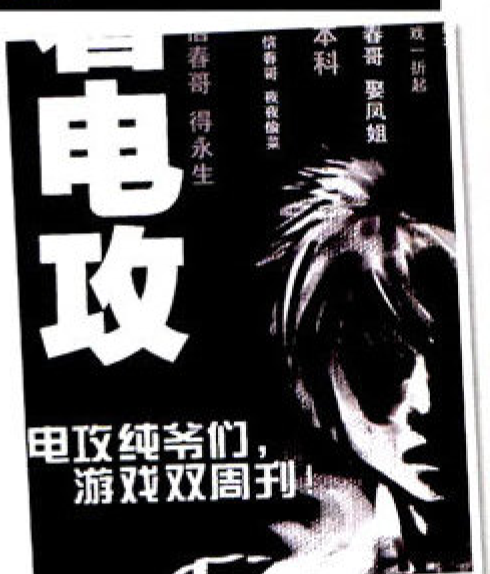
主教练：	朱老板（骏哥）	明星球员：	众哥哥们
球队阵型：	2-8	夺冠指数：	0 哥是来打酱油的！



由我们骏哥来带领这支传说中的球队是再合适不过了，虽然骏哥在游戏界被专家们认为是不务正业，但谁说游戏比足球更正业？我们朱老板只是专注他所热爱的运动罢了。更何况朱骏今年在足球界的成绩有目共睹，申花发威差一点问鼎联赛冠军，移动赞助眼看直取利物浦，俨然一副中国版阿布的味道。真是传说球队，舍我其谁啊！

★ 曾哥、春哥 位置：前锋

获选者是队伍中不具备施法能力的队员，不过他却怀揣着各类如同魔法般的高科技物品，让他在足协的眼皮底下作出各种超自然的动作奔驰在球场上。而在荒野上漂泊的经验让他对于面对任何危险人以及危机情况都有着瞬间应变能力。多样化的才能，让人搞不清他究竟是进攻线上助攻的恶魔、还是防御线上不可突破的天使。



★ 犀利哥、山东二哥、三轮哥、熨斗哥、房产哥、扔鞋哥、结婚哥、话亭哥 位置：中场

中场线上被安排下了八位传说中被网民们爱戴的哥哥们，特别是犀利哥和山东二哥尤其被人看好，绝对是球星中的球星。犀利哥的著名眼神看男球员见光就死，看女球迷一眼怀孕，山东二哥的肌肉就像一堵弹性十足的墙，再加上其余的这些传奇哥们，真可谓八哥踢球，各显神通啊！



山东二哥


犀利哥

★ 潇洒哥：贝尔巴托夫 位置：门将

潇洒哥是这支队伍里唯一一名职业级的球星了，只可惜他所在的保加利亚国家队未能进入世界杯，他本人也被排除在了国家队之外，所以郁郁不得志的潇洒哥正好参加了我们传说队，不过他不再司职前锋了，这回整个后场外加守门员的位置就都交给了潇洒哥，看似压力很大，但是，前边有曾哥、春哥的攻击力，还有八哥并排的阻挡，到时潇洒哥只要在一边凹造型就行啦！



PS 专业解说——苍天哥：最后，我们还要为传说队的比赛配上一名灰常专业、灰常NB的解说员，不是大嘴解说韩乔生，更不是暴走解说黄健翔，玩魔兽世界的朋友都知道，他就是职业玩家兼游戏解说员：苍天哥！

PCGG 电攻酱油混合编队





我们不追求阵型，反正怎么摆都是一个字——烂；我们也不讲究战术，因为怎么打都是一个字——惨；我们更不会拼身体，总之怎么拼都是一个字——死；于是我们决定这次参赛只打酱油，绝不给其他队伍添麻烦。

爱疯 iPhone 世界杯



第十九届世界杯足球赛已经接近尾声，本届是首次在非洲举行的世界杯。也是iphone诞生以来第一次相遇世界杯，当然软件商们不会放过这次机会，几天时间iphone上出现了不少和世界杯相关的软件。

2010世界杯

针对本次世界杯开发了一款基于iphone的赛事直播及数据分析产品，包括图形化信息，实时播报比赛状况，球员数据对比，球队数据对比及世界杯即时新闻报道等内容。这款产品是为方便iphone用户能在世界杯期间，迅速的掌握实际比赛状况，包括整个赛事进行中的各队新闻及比赛数据。



▲ 可惜需要有网络的条件下

X2 Soccer 2010 X2 足球2010

X2足球2010的风格回归浮动模拟控制，虚拟遥杆不是固定不变的，点击屏幕哪里，遥杆也随之跟随。游戏推出了全新的梦之队模式，超过150个俱乐部队，10个国家联赛，改善视觉效果，将在线多人游戏结合起来，创造的全新的iPod touch、iPhone的足球体验。



▲ 个人认为iphone不适合做真人3D游戏

Soccer Superstars 足球超级明星

Gamevil出品的一款2D风格的足球游戏，游戏将采用虚拟按键的操控模式，用户可以用手指完成包括带球、传球、断球和射门在内的各种动作。同时该作还提供了多个不同的游戏模式。通过在赛季中管理您的球员及球队带领他们成为超级巨星。5种不同的模式：表演赛，我的联赛，赛季，世界杯和无尽的模式。享有专营权的超级熟悉的角色扮演元素！自定义名称、物理特征和球员服装。卡通式的图形：体验休闲娱乐最流行的运动！



▲ 明星球员有绝招射门

Konami（Pro Evolution Soccer 2010) 实况足球2010

新版PES支持视频回放功能，Konami对游戏中的镜头控制进行了优化，尽量模仿PC版中的视频录制和播放功能，而且游戏还支持视频文件输出。保证游戏控制方式不破坏游戏流畅度和用户体验，是iPhone版《实况足球2010》设计的重点。除了现在普遍使用的虚拟摇杆和按键触屏操作方式，Konami将会推出一种名为“one-touch”的一触式操控系统，这种方式将结合人工AI辅助支持，并融合重力感应、多点触摸操作，以更加直观的屏幕操作方式，尽量保证游戏操作的简单高效。



▲ 设计的重点：一触式操控系统

Doodle Jump 涂鸦跳跃世界杯版

上期介绍过的涂鸦跳跃游戏，通过加速传感器控制“小人”不断的往上跳。新增了世界杯足球模式，请在游戏初始页面下方切换到世界杯模式。



▲ 屏幕里到处都有足球元素

Championship Manager 2010 Express 冠军足球经理

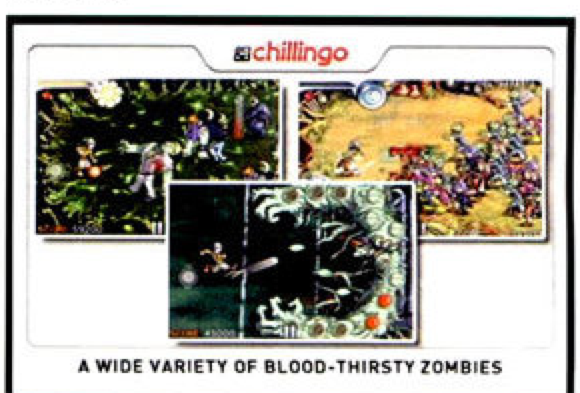
玩家选择一个俱乐部并且为它的荣誉而奋斗。玩家需要处理俱乐部的一切事务，从交易到训练，从战术到处理与媒体的关系。



▲ 安排战术也是你的责任

Pro Zombie Soccer 足球大战僵尸

足球大战僵尸——有趣的小游戏，把足球和僵尸结合到一块，游戏操作简单，把控制力度把球踢向僵尸即可，虽是简单的击球，但是非常需要技巧，准确度和速度都要掌握好，长按能蓄力，请尽量爆头，足球直接爆头是最有效的方法。



▲ 这球赛怎么感觉像是在看恐怖片



魔导血战 苍翼默示录 BLAZBLUE



自从1998年时在PS上的一次无心插柳及其续作的优异品质，ARC SYSTEM这个原本默默无闻的公司从此在街机市场崭露头角。其成名作《罪恶装备（GUILTY GEAR）》顺利地接下2D对战格斗人气之王的地位，引发着无数日本及各国玩家的狂热。而这次将介绍的即为ARC SYSTEM为次世代街版所全力打造、从游戏精神上继承了《罪恶装备》衣钵的作品——《苍翼默示录（BLAZBLUE）》。

何为BLAZBLUE?

在古代传说中，名为黑兽的怪物肆虐人间，人类为了对抗可怕的黑兽，发明出将科学与魔术融合的力量“术式”，六位英雄同心协力，最终将黑兽打败。但战后为了管理大量可怕的术式而成立的统制机构却展开高压统治，旋即内战爆发，叛乱被镇压。不知过了多少岁月，一个被通缉的男人带着传说中的“苍之魔道书”出现在了十三阶层都市，又展开了一场血雨腥风……

游戏那虚无缥缈的背景、杂乱的剧情以及一点点恶趣味的耽美元素与《罪恶装备》十分相似。不过这两部作品一脉相承的血统并不止表现在外观上。《苍翼默示录》的机台一共有四个按键，分别为轻攻击，中攻击，重攻击和D技能键。在《罪恶装备》里玩家所非常熟悉的CHAIN连段，完全防御（防护罩），强制取消以及炸BURST等都可以直接在新作中使用，唯有大浮空技没有留存，也是考虑到让游戏更为流畅之故。



▲ 游戏BOSS之一白面，也是玩家的可选角色，他虽然没有什么华丽的连续技但却威力惊人，其超杀的效果十分华丽，背景呈碎片般飞散。



▲ 每个人都有一套独有的系统，少年卡尔可以与同时操纵人偶与本体进行左右夹击！

《罪恶装备》系列之所以能够称雄机厅，除了它采用了一套完全崭新的攻防体系与节奏、即玩家在高速的运动中进行立回的思路，有些类似于之前介绍过的老前辈《恶魔救世主》。还在于其角色设计不仅个性十足，而且角色与角色之间的“系统”也存在着很大差异。比如VENOM使用台球作为攻击手段，他的很多招式都与摆放球阵有关、而EDDIE则需要玩家同时操控本体和影子两方。可以说一个角色就有一套完整的专属系统。而《苍翼默示录》则这条路上走得更远，每个角色都有一项特殊能力，而此种能力则使用游戏专门设置的D键来作为核心驱动。比如可爱的吸血鬼女孩阿鲁卡德拥有能够操纵风的能力，于是D键即可控场地中的风向，让敌人行动困难，或让自己投出的飞行道具落到想落到的地方；而中华娘莉琪则能用D键单独操作她的棍棒。D键的导入让角色的个人系统变化更为自由与丰富。虽然同时带来平衡性不佳的问题，但对战的乐趣却大大增强了。

高清像素画面

游戏使用了TAITO最新的基板TAITO TYPE X2，在画面的表现上拥有无与伦比的魅力。由于支持高清输出，2D美工为了使画面不显露出严重的锯齿，体现角色动感，足足使用了比《罪恶装备XX》多出四倍多的像素！并且祯数也大为提升，看起来就像卡通片一样流畅自然。背景则使用了一种3D建模融合了手绘的方法，使其与前景看起来十分谐调自然。

续作：苍翼默示录·连锁反应

在初代登场一年后（2009年末），BLAZBLUE的第一个改良版问世。一定程度上修正了角色的平衡性，原本排名末尾的忍者狮子神一跃而变为了最强角色之一，但总的来说并没有解决个别角色过强的问题。BURST炸裂改为了消耗BURSTCOIN的方式而非前作那样使用后会让角色防御能力下降，令BURST使用时机更为活性化。此外还加入了新手模式，只需要简单地连打按键或输入简易指令就可以使出华丽的连段，但付出的代价是招式的使用限制加剧。游戏还加入了两个新角色。分别是擅长改变招式性能的椿和能够召唤出各种锁链来封锁敌人行动的HAZAMA。



▲ 每个人都有一套独有的系统，少年卡尔可以与同时操纵人偶与本体进行左右夹击！

模型地带 Model Zone

五号机之适格者——Figma真希波战斗服形态





在山口转轮EVA的真希波发售不久后Figma马上公布了自己的真希波发售企划，粗看和山口转轮相比没有什么特点，但是因为Figma的出生厂家关系人物的细节以及面向比山口更上一层楼，并且附送专用底座！





这款驾驶座不是底座这么简单，驾驶手柄可以自由活动，配合人物做出驾驶状，使得人物更加鲜活。

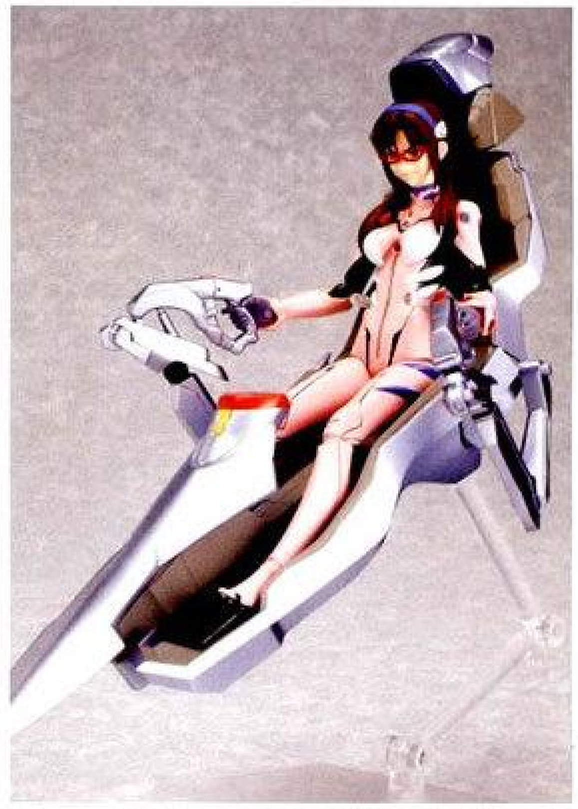
此款底座为EVA驾驶舱中驾驶员的驾驶底座，原先只在几款PF中出现过，这次作为EVA的3款figma标准配置着实让这3款Figma在同类产品中成了佼佼者。





本次Figma真希波的面部也刻画的非常原版，完美体现出她的那种乐观与霸气。

如果你以为这次的Figma真希波就这点东西就大错特错了，和转轮一样，这次的Figma真希波同样可以通过替换零件来达到The best模式下的服装变化，配合表情更加完美，而且在这款真希波的上半身运用了新的关节技术，使得Figma真希波能将动画电影《EVA·破》中真希波的经典动完美再现！





图中我们可以看出本次的底座制作非常精美，涂装非常的漂亮，而且可以组装在Figma原本的支架之上。

当然如果你想要得到这款真希波并不是直接购买这么简单咯，既然是热门商品当然要早早的预定，就怕到时候买不到了吧。

发售日期：2010年10月

预计售价：230元

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



斯琪是中央教王厅所属的修女，异端审问官。她的职责就是将恶魔的崇拜者、异教徒，以及那些不安分的教徒处以火刑。她是一个狂热的信徒，严肃的性格连女王克罗迪特也自愧不如。她被允许对被判定为异端的人采取其职责内的处罚。斯琪并不是一个残忍的人，平常是一个善良的女性，但是因为性格太认真不懂变通，所以一旦要下达判决的时候是绝不留情的。



女皇之刃·叛乱 ——Megahouse 异端审判官 斯琪

女皇之刃叛乱系列第五弹异端审判官斯琪终于登场！原型设计师为日本著名的原型师織田non氏。





这次做的也非常到位，和原设定相比虽然是做过了点修改，但并没有破换这款手办的美感，由于这款人物的设定和用料十足，定价比系列中的其他作品要高一点，有爱的同学们还是快去预订吧！

发售日期：2010年8月

预计售价：600元

作为人气人物以及人气原型师做出来的此款PVC手办的品质自然是不用说的，涂装也非常的完美，武器的电镀涂装以及腿上的盔甲涂装完美的复原了设定的样子，并且武器可以自行替换或者去除。

除了之前说的武器的电镀以及腿部盔甲外此款PF的细节也是非常的完美，手臂上的环，袖口的涂装，脖子上的项链，腿部盔甲上的环以及膝盖的护甲，这些细节都体现出了Megahouse以及设计师的功底，当然吊带袜和裙子还有褶皱衣服这些设定就不用说了，作为Megahouse来说这些都是小菜一碟，当然以上这些设定有一些是为了这系列人物的特点而做的设计，至于什么设计么大家收回家后自然就能发现了。

作为PVC手办评价的重要标志，手办的脸



游戏不插电之拍拍香烟牌





在之前的杂志中，我们曾经宣传过有关“拍香烟牌”的游戏。有许多读者都不知道是啥玩意，希望能具体介绍一下。说起这个游戏的历史可谓源远流长。在第一次世界大战前后，国外卷烟厂为了推销香烟，便在香烟盒里装一张彩印小纸片，对于这种画片的收藏最初开始于上海、广州、天津等一些港口开放城市。上海地区其称为“香烟牌”。我们电攻编辑部在上海，所以也就入乡随俗了。各个地区的叫法各有不同，在广州它被称作“公仔纸”；而在北方地区，它也被叫做“拍洋画”“扇洋片”“拍将”等等……这是一种在二十世纪八十年代流行很广的趣味游戏，孩子们比较喜欢收集香烟牌，拿出一些多余的合在一起，摆在地上，轮流用巴掌去拍，能拍翻即可赢走。拍香烟牌就是这样产生的，渐渐地它就成了70后和80后孩童时代热衷的游戏。

香烟牌是一种质地坚硬的彩色小画片，题材多为国内外动漫画、小说故事中的人物。单张香烟牌的尺寸相对比较固定，具体约为3.5×5厘米。一般市面上出售的香烟牌都是整张合版的，各地版式十分相似，以每一整版横排五张，纵列五张，全版共25张香烟牌的版式最为常见。材质则以1mm左右的厚纸板为主。上面通常印有各式各样色彩丰富的图案，图案的美观及稀有是评判该纸牌价值的依据之一。其游戏型态相当丰富，而且因为对抗性和搜集性强，特别受到男孩的喜爱。在电子游戏盛行前，和弹珠、竹枪等同被孩子们视为“宝物”，经常随身携带，也是孩子间显现地位的象征之一。

游戏玩法

本期杂志附赠周边礼品：敢达英雄牌

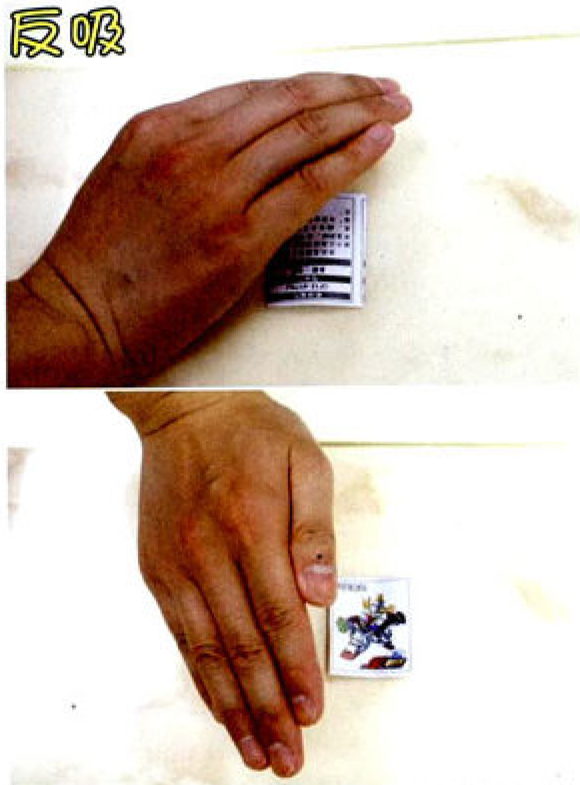
方式：手拍、手扇

玩家：两人以上

玩法：有以下几种不同的玩法，胜者可以赢得对方的牌子。



正拍：将香烟牌翻成月牙形，正面朝上，反面朝下，用手拍打，将所有牌正面翻转向下者为胜，否则拍击权即转交对方。一般是两张（拍一下），四张（拍两下）以此类推。



反吸：将香烟牌正面朝下，反面朝上，拱手吸拍，使正面重又向上者为胜，否则拍击权即转交对方。





来回双翻：将香烟牌正面朝上，先将其拍翻，再将其吸回，一次全部完成者为胜，规则与正反拍类似。



一条龙：一条龙的代价投入就比较大，通常适合大户型玩家，双方各自放置十张以上的直排，然后用手扇风，手不能着地，一次扇翻多少张，你就赢多少张，直至全部被扇翻为止。

高考雷人语录

又是一年高考时，每年的高考都能出现许许多多的幽默对白让阅卷老师忍俊不禁，于是这次就由我兔子为大家整理出一份最新的高考雷人语录。

1、尽管司马迁多次遭受宫刑，但他忍受住一次又一次的痛苦，还是以顽强的毅力写出了伟大的《史记》。

评论：一次又一次，宫刑又不是割韭菜，割一茬长一茬。

2、我的爸爸就像亲人一样爱我。

评论：怎么感觉你是从垃圾箱里捡来的吧？

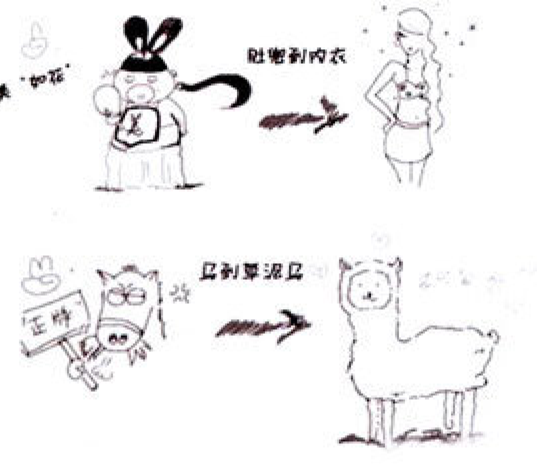
3、太阳离我们越来越近，像一个金黄的油饼。

评论：这位同学……你没吃早饭就来考试的吧，真可怜，这还有俩剩下的包子，要不你先垫一下。

4、我希望有一条健康的双腿，一个智慧的大脑……

评论：也许你的语文老师能容忍你，但你的数学老师肯定不会原谅你！

2. 请你简单描绘下进化论的图示



5、有一种自卑叫自信，有一种跌倒叫爬起。

评论：这位同学是新时代的苏格拉底！

6、没有背景，就奔前景。

评论：乍一看不知道在说什么，仔细一想似乎有点针砭时弊的意思……但再想又不知道他确切要说什么……难道只是为了押韵吗？

7、眼睛为什么长在两边，因为它是用来向前看的。

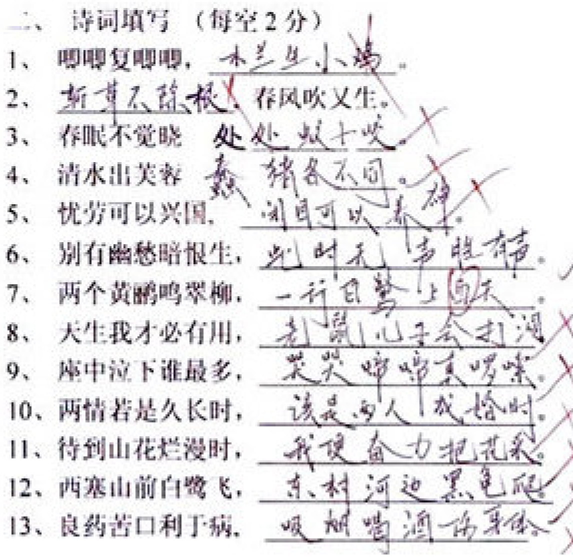
评论：同学你的逻辑是超越我的理性范围之外的……

8、马瘦毛长蹄子肥，儿子偷爹不算贼；瞎大爷和瞎大妈过了半辈子，谁也没见过谁。

评论：抄袭！别以为老师没去过德云社！我找郭德纲告你去！

9、孟德斯鸠出身贵族世家，虽然从小过着安逸的生活，但他看着天空变化的云，突然做了一个震惊历史的决定——那就是投身到资产阶级的革命洪流中去。

评论：原来孟老师夜观天象忽然大彻大悟，这是曹操吧……



二、诗词填写（每空2分）

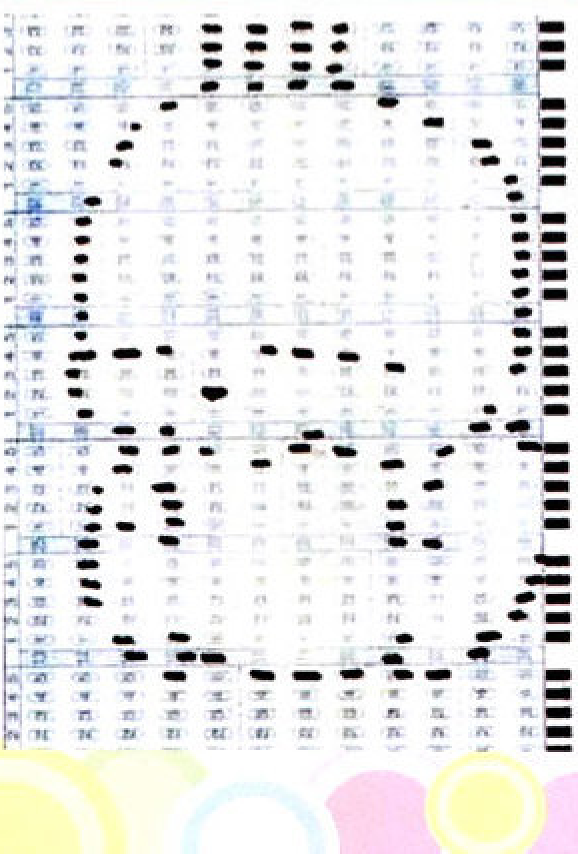
1、唧唧复唧唧，木兰当小偷。
2、斩草不除根，春风吹又生。
3、春眠不觉晓，处处蚊子咬。
4、清水出芙蓉，
5、忧劳可以兴国，
6、别有幽愁暗恨生，
7、两个黄鹂鸣翠柳，一行白鹭上青天。
8、天生我才必有用，老鼠儿子会打洞。
9、座中泣下谁最多，
10、两情若是久长时，该是两人成婚时。
11、待到山花烂漫时，我便奋力把花采。
12、西塞山前白鹭飞，
13、良药苦口利于病，吸烟喝酒伤身体。

10、人命诚可贵，爱情价更高；若为生死故，两者皆可抛。

评论：你不能因为人家裴多菲过了50年的著作权保护期就这样糟践人家……

11、进入高三，我就过上了“起的比鸡早，睡得比狗晚，吃的比猪差，干得比牛多”的日子。虽然我吃的比猪好多了，但我干的确实比牛还多。此刻，我的愿望就是……

评论：可怜的孩子啊，新时代的半夜鸡叫还要再加上高尔基的我要读书

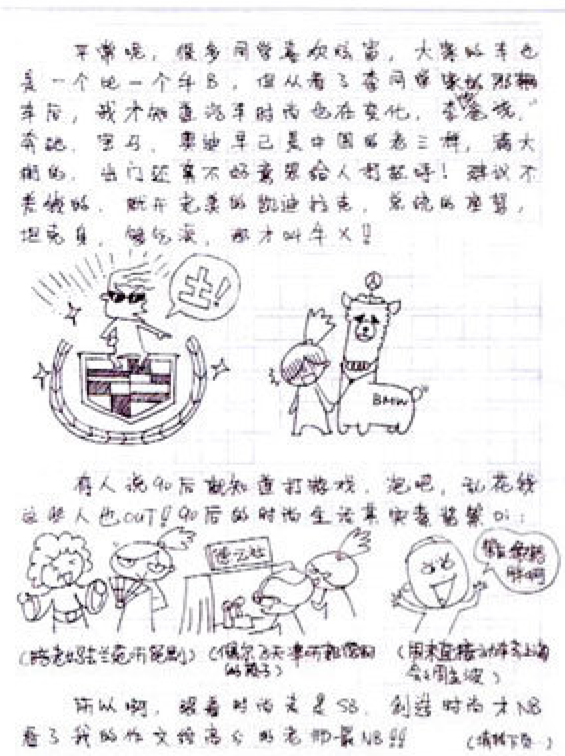


12、我最大的毛病就是有骂人的习惯。虽说五讲四美要遵守，但恐怕只有坐在房顶上骂上三小时不带重样的才能解解我心头的怨气。写到这里，我手心发汗，因为我怨的是这张考卷，因为它决定了我的未来和前景。就凭这不足半米的考卷和一些墨水，就决断我十二年的求学生涯，我不服。但我犯不着跟分数过不去。

评论：这位同学，你是不是高考一结束就准备出国所以来玩的？

13、我的愿望是考上一所好大学，找到一个好工作，这样以后才有能力让我的儿子也考上一所好大学，找到一个好工作。

评论：然后你儿子的儿子也要考上一所好大学、找一份好工作。



14、醉翁深知：不应有恨，何时长向别时圆……

评论：苏轼对欧阳修：大家熟归熟，你这样写我一样告你剽窃！

15、无私应如司马迁，记录真实的历史，用“史家之绝唱”的《离骚》，为我们将历史的长河疏浚。

评论：都怪鲁迅先生，说什么《史记》是“无韵之离骚”，让人家考生写错。

16、吕蒙是三国时期的名将，但是他年轻的时候是个有勇无谋的猛将，但是在鲁豫的劝说下，他发奋苦读，最终成了一代名将。

评论：这集《鲁豫有约》我这没看过，谁能告诉我都说啥了？



本期走在路上为大家推出了NDS特别专版，主要是因为PSP最近没有太大变化，而NDS却不断有惊爆新闻。除了大量的游戏发布之外，最让玩家期待的就是在E3游戏展会中公布的N3DS游戏机了，据说新一代游戏机将突破常规，改变游戏的历史，不仅是玩家，几乎所有的小编们也都在关注着这个信息。

E3游戏展会 任天堂3DS主机高清图公开！

任天堂于美国时间2010年6月15日早上10点（北京时间6月16日凌晨1时左右），正式公开了全新的掌机，任天堂3DS的详细情报。这次公开的新掌机任天堂3DS有三个摄像头，外面两个可拍3D照片，内测有一个。上屏为3.5寸 16：9 3D非触摸屏幕，下屏为跟NDS一样的触摸屏。左侧DS的方向键位置变成了触摸摇杆（是触摸的，不是跟PSP那样摇晃的），原本的方向键被放到了下面。 右侧有一个控制3D景深的按键。



富士康任天堂3DS真机图泄露？超大型上屏幕

原来富士康除了跳楼事件之外，还有别的看点。任天堂的3DS掌机今天被一家中国网站泄露，它有一个相当大的3D宽屏幕，可能会配来自夏普的3D眼镜，硬件方面，基于NVIDIA Tegra的核心将带来的AAC、MP3媒体解码特性，此外还有消息称它会利用更先进的，日本设计的图形芯片。任天堂预定2010年美国E3游戏展正式公布NDS系列后继掌机“Nintendo 3DS”，N3DS将具备裸眼观看3D画面的功能，并能兼容目前DSi和DS系列的所有游戏软件功能。任天堂3DS预定2010年后半年发售。



任天堂Nvidia谈判破裂 3DS不用Tegra芯片



由去年开始传闻的任天堂将采用Nvidia芯片情报，自不久前“3DS不采用Tegra 泄露基板具有真实可信性！”报道后，主机芯片的采用将Tegra芯片给排除掉了，欧洲电子技术博客Digital Foundry则透露，任天堂与Nvidia之间的合作谈判遭到破裂而导致目前的现状。Tegra是一款集合了ARM、GPU、2D引擎、动画编译、解码、声卡芯片等种独立的芯片所构成而来的综合型处理器，由于具备特殊的节电功能，当不工作的部位不运转时会切断向该芯片的供电，因此表现出了异常优秀的省电能力和性能。

冒险再开《王国之心 虚拟重演》DS版公布



E3展即将展开，越来越多的厂商公布了自己将会参展游戏的名单，近日Square-Enix公布了即将在E3展上参加展览的游戏列表，DS平台公布了从iPhone平台移植过来的《王国之心》的新作《王国之心：虚拟重演》。剧情走向跟《王国之心》初代基本一致，增加了不少剧情上的补完，和部分系统方面的新要素，说白了就是《王国之心》初代的一个加料复刻版。

《海贼王：巨人战争》全新作品9月9日发售确定

One Piece《海贼王》系列新游戏计划Project JET登陆NDS的游戏《海贼王：巨人战争》正式公布其发售日期为9月9日。本作是由所有FANS及玩家参与到游戏制作而来的作品，这次游戏预定为海盗团乱战动作游戏，作品中登场的海盗团均为玩家自行设计的海盗团队和成员名称。参与乱斗的人物角色还将会有完全不同的长处和短处的功能，如何确定参战的4名队员将直接影响到战果。



滑铲、射击、表情 全方位可动洛克人模型登场



寿屋公开了预定在9月25日推出的元祖洛克人模型造型及价格，这套洛克人模型采取了多部分可动式设计，可替换表情、更换手部爆击枪等多元化设计。该套模型大小为1/10，定价为3150日元。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

最新、最热门NDSL游戏

塞尔达传说：灵魂轨迹

游戏类型：动作冒险类
发行厂商：Nintendo
游戏容量：1024 Mbit
汉化程度：简体中文版
发布时间：2010年6月14日
推 荐 度：★★★★



《塞尔达传说：灵魂轨迹》是《塞尔达》系列在NDS上推出的作品，本作延续了前作卡通渲染风格的画面和触控的操作方式。全新的载具“火车”和各种行动怪异的“BOSS”还有可控制的“铠甲使魔”都是让玩家期待的要素。

弧光之源2：意志

游戏类型：策略类
发行厂商：Image Epoch
游戏容量：1024 Mbit
汉化程度：简体中文版
发布时间：2010年6月22日
推 荐 度：★★★★★



作为续作，《弧光之源2：意志》相比前作具有更加复杂多变的战斗环境和状况，并且在前作中只能装备一个的附加能力，在本作中提升至三个。游戏中的主角可以与魔女签订协议，以获得更强的战斗力，不过根据所签订契约的魔女不同，所获得的能力也会有相当大的差异。

天使之翼：激斗的轨迹

游戏类型：体育竞技类
发行厂商：Konami
游戏容量：64MB
汉化程度：简体中文版
发布时间：2010年6月11日
推 荐 度：★★★★



本作是知名足球漫画《足球小将》第一次改编游戏登陆NDS平台。游戏改编自早期的土星游戏，游戏类型是操作简单的指令型足球动作游戏。内容忠实再现了原作的全国中学足球大赛篇和国际青少年大赛篇。同时还收录了假想故事模式和自建模式。

懒懒熊节拍

游戏类型：音乐节奏类
发行厂商：rocketcompany
游戏容量：128 Mbit
汉化程度：简体中文版
发布时间：2010年6月4日
推 荐 度：★★★★★



本作是和懒懒熊一起玩的音乐节奏类游戏，和太古达人有点类似，游戏总共收录了50种以上配合音乐用触摸笔进行的节奏游戏。在玩的时候可以看到懒懒熊他们可爱的动作反应。将游戏全部完成后，还能得到各种特别的奖励。 绝对是适合MM娱乐的一款好游戏。

波斯王子：遗忘之沙

游戏类型：动作类游戏
发行厂商：Ubisoft
游戏容量：256 Mbit
游戏语言：英文
发布时间：2010年6月21日
推 荐 度：★★★★



本作是广受玩家喜爱的《时之沙》的后续章节。在Azad的冒险之旅上拜访哥哥的王国后，王子发现王宫正在被包围，而敌人一心想要摧毁这座王宫。王子决定用时之沙的古代能量来拯救这个王国后，王子开始了一段新的冒险，他会体验到真正的领导力，也会体会到运用强大的力量一定也要付出相应的代价。

勇者斗恶龙9：星空的守护者

游戏类型：角色扮演类
发行厂商：Level-5
游戏容量：1024 Mbit
汉化程度：简体中文版
发布时间：2010年6月18日
推 荐 度：★★★★★



作为本系列第一部登陆掌机的正统续作，SquareEnix曾计划改编本作的战斗方式，将原本的指令式战斗改为动作角色扮演的即时战斗，不过这个改变却引起了日本玩家的不满，因此才将战斗系统再次改成经典的指令回合战斗。同时本作还对应Wi-Fi通信，进行最多四人之间的无线联机游戏。

龙珠DS2：突击！红缎带军团

游戏类型：动作类
发行厂商：NBGI
游戏容量：512 Mbit
汉化程度：繁体中文版
发布时间：2010年5月30日
推 荐 度：★★★★



NBGI将在NDS平台上推出该游戏的续作《龙珠DS2：突击！红缎带军团》，这款以少年悟空的剧情故事为主要部分的游戏系列在第二作里将以“红缎带军团”的故事为主线剧情。和前一作一致，玩家将在3D双屏画面内控制小悟空展开丰富多彩的动作，打败红缎带军团。

伊尔2：掠食之翼

游戏类型：模拟飞行类
发行厂商：Gaijin
游戏容量：128 Mbit
游戏语言：英文
发布时间：2010年10月17日
推 荐 度：★★★



虽然是一款比较老的游戏了，但为了配合PC上新发布的同名游戏版本，我们也将它介绍给大家。玩家在游戏中将会实际体验到空中对抗战及重型地面轰炸等任务。并且有5场大型战役：不列颠之战、斯大林格勒战役、柏林战役、西西里战役和库尔松之战等，将作为游戏在二战的欧洲战场的主要空战剧情。



第一次刊登：2004年10月刊《游边戏外》

文章仅节选其中经典两段，全文版本将在电攻论坛上刊登，欢迎大家上网翻看(bbs.pcgg.com.cn)，或者直接查阅2004年10月刊品读。

黯淡了刀光剑影，远去了鼓角争鸣，在三国这个翻腾滚滚的历史长河之中，多少英雄折戟沉浮，留下了千古不衰的人间传奇。但是人们似乎并未重视女性在三国历史上不可替代的角色和举足轻重的作用。翻阅了数遍正史演义，查找了不少人物传记，突然发现每一个英雄人物与这历史故事中屈指可数的女性角色都有着千丝万缕、不可分割的联系。若不是貂蝉，又何来群雄逐鹿，争霸中原之局面？若没有月英，又怎说诸葛武侯日后那些神来之笔的传奇？如果不是孙尚香，恐怕刘备早已遭人计害，客死他乡。假使没有糜夫人，怕从此汉室断后，历史为之而改变。美色、才智、勇武、刚烈、慈爱，每一个女性都有一段值得回忆的悲喜故事，从而散发出自己独特的魅力。





论三国历史上的女性 精简版

孙尚香



电视剧新《三国》中由林心如扮演的孙尚香，容貌有余英气不足

蔡文姬和黄月英都是才智上出众的女性，那三国里在武勇上有没有出现过赛男儿的角色呢？答案是肯定的。中国历史上下五千年之中不乏智勇双全的巾帼英雄。花木兰从军、穆桂英挂帅一个个都是不让须眉的女中豪杰。而《三国演义》里虽然没有什么著名女将军出现，但也有令七尺之身所自愧不如的女性存在，这其中描写最详细，也最具有代表意义的应该就是下面要给大家介绍的孙尚香孙夫人了。

孙夫人乃东吴孙坚之女，孙策、孙权之妹。正史中她的名字不详，孙尚香是演艺中第七回《袁绍磐河战公孙 孙坚跨江击刘表》提到的姓孙名仁，字尚香。孙夫人在演艺中给人留下的第一印象就是才捷刚猛，有其兄长之风范，身边侍婢百余人，皆亲自执刀侍立，无不威武。这是刘备在新婚之夜所亲眼见到的情形，当时刘备向东吴借荆州不还，周瑜上书孙权，教使“美人计”（又是一个利用女性来完成的计策）制刘，将孙尚香许于刘备为夫人，由此可见孙氏在当时也能称得上是美女了。不料却在诸葛亮的锦囊妙计安排下，假婚成真姻，孙反追随刘备逃回蜀国。可两人的婚姻并未长久，不久孙权乘刘备西征之时将孙夫人接回东吴。从此两人分隔千里，至死未得相见。这其中也相传：彝陵之战，刘备战败，有讹言传入吴中，道刘备已死，孙夫人伤心不已，望西痛哭，投江而死。后认为其立庙，号曰“枭姬庙”。这“枭姬”之名也足可见孙尚香之刚烈。

历史上对孙尚香的评价多半也都是带有悲情色彩。和貂蝉一样，自己一生的幸福都要任人摆布，一不小心还落到权利和计谋的棋子里；和蔡琰一样，已随刘备入蜀的她面临吴国亲人的召唤时，立于船头回首再望江北，纵使泪横却不知是为悲为喜；和二乔一样，短暂的夫妻生活打破了她心中的一切梦想，只不过一个是死别一个是生离，其中痛苦，料其死也不能瞑目。

不过若是单从孙尚香的角度来看，她还是无愧于一代巾帼烈女之名的。首先，她和刘备的婚姻从“甘露寺”之后就不应该被视为政治的结果，因为她完全是出于自愿嫁给刘的。她常言：若非天下英雄，吾不事之。身虽女子，志胜男儿。而当时的刘备又是有口皆碑的英雄人物，既然能够假戏真做，可见其用情之真；而后在回荆州的路上，能和东吴的一干将士撕破脸皮，先是怒道，再是大叱，连续将徐盛，丁奉，潘彰，陈武，蒋钦，周泰等人骂的羞面而回。为保护刘备不惜一切代价，可见其意志之坚；最后当她在吴听到刘备死于乱军之中的消息，悲痛之下做出了最后的抗议和对丈夫的最深厚情感表示——跳江殉夫，可见其性格之烈。呜呼！至今江畔遗碑在，犹著千秋烈女名！如果让我选择的话，三国里最喜爱的女子非她莫属！



三国志10中的孙尚香，英姿飒爽

縻夫人


三国志10 中的縻夫人形象

说到縻夫人，我们就要先说一下她的丈夫刘备。刘备绝对是三国里的英雄豪杰人物，而在他身边的女人也不少，除了先前讲到的孙尚香以外，还有在她之前的甘氏、縻氏，她之后的吴氏。史书上说：备之正室多亡，甘、縻皆是侧室。看来还有许多我们不为所知的女子。因此我与其他研究刘备爱情观的人士都持相同观点：刘备有真正的爱情么？娶孙氏，是要跟孙权结好的缘故；娶吴氏，又是为了取得当地豪族的支持；还有这里要说的娶縻氏，也是为了要得到其兄縻竺的支持。在刘备戎马生涯的早期，縻竺对他在困难时期的帮助是相当巨大的。刘备上位徐州牧，其幕后支持者就是縻竺。这从刘备上位汉中王后，把縻竺放在了安汉将军的位置中也能看出，其他地位甚至高于诸葛亮。看来利益所趋也是刘备择偶的一大标准。

不过如果单从縻夫人的角度来看，她为刘备付出了那么多，甚至是生命的代价，却没有得到应有的回报。史书上记载：长坂坡当阳一战她死于乱军之中，而演义里的描写就更加详细了。縻夫人身受重伤却仍力保阿斗（后主刘禅）不失，直到赵云拼死救到，还不愿他让马给自己有所拖累，宁愿跳井一死，也希望赵云能将小儿阿斗救出重围，这种忘我无畏的母爱精神堪称中华慈母之典范。但是，许多人都知道赵云单骑救主的故事，而又有谁会在乎縻夫人的功劳呢？而且在这其中还有一个很少为人所知的、最重要的也是最令人感动的情节，就是那阿斗并不是縻夫人的亲生骨肉，阿斗是甘夫人的儿子。看到这里我想应该能有许多朋友和我一样产生共鸣，这情感之中不仅拥有慈母之爱，还深深的掺入了縻氏对刘备的夫妻之爱。伟大之处，不言而喻。



国内画家为网游《三国征战》所画的縻夫人形象

可是，縻夫人的死并没有得到肯定，甚至连刘备本人都未将其重视。在赵云突出重围，将阿斗本人送至他面前时，他居然将小儿掷于地上，差点未将其摔死，嘴里说的却是：“为这小子，险些折了我一员大将。”而对赵云先前所说的縻夫人已死的消息，无动于衷、只字不提。顿时让我想起了这厮以前还有名言道：“兄弟是手足，妻子是衣服，衣服破，尚可缝，手足断，安可续……”怒氛之极！

侥幸存活的甘夫人死后被封为“皇思夫人”、“昭烈皇后”与刘备合葬于惠陵。而縻夫人却只得到了后人流传的“縻皇后”这三字评价罢了。以至于刘禅以后落得个真傻不傻的下场，败没了蜀国王朝也算是对刘备的惩罚吧！不过这如何也都不是縻氏在天之灵所愿意看到的事情。终其一生所爱，命陨乱世，却不得正名相赐、同墓相葬。这就是縻夫人的一生，受人尊敬，也催人泪下……

青山依旧在，几度夕阳红

文章写到这里，基本上要告一段落了，其实三国里形形色色出现过的女子形象远不止这里几位，比如马超的妹妹马云禄、关羽的女儿关银屏、夏侯渊的女儿夏侯霜等等，有些有记载，有些只是传闻，由于篇幅的关系，也不能详细说来。不过三国历史上的所有女性几乎都入浮云一般匆匆而过，能留下一些故事的，结果也多是悲剧收场，可叹当时女性地位之卑微。

幸好，社会的进步创造出如今这样一个男女平等的时代。在发扬三国女性优秀品质的同时，不卑不亢的女性也获得了应有的独立、平等与自主。然而，反观现在那些拜倾权钱的某些男人，他们对待女性的观点也未曾改变多少，比起刘备、董卓甚至有过之而无不及。时世造就一切，若是让吕布来到现代社会，难道就不会是一个爱妻顾家的好男人吗？



请用心去爱，懂得关心身边的异性，大叔的名言就是：即使曾经受伤也要让全世界的女性知道你最温柔！

Samtown大叔的个人独白：



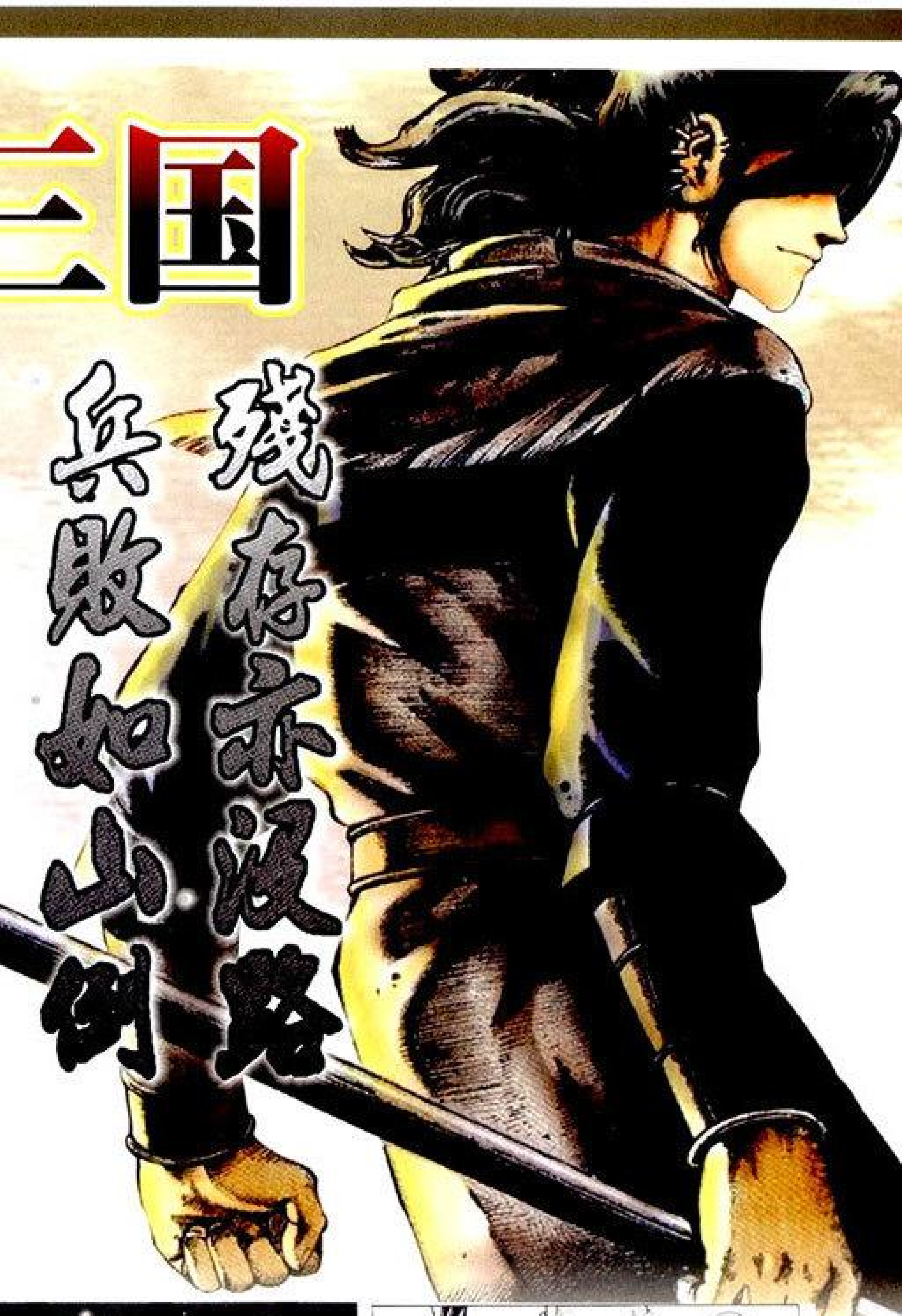
再次看到这篇文章的大叔不禁“内牛满面”，当年大叔还是一初出茅庐的小伙、风华正茂、风流倜傥……吐了吐了，这是大叔进电攻后写的第一篇游戏文化类型的文章。当时我还记得写完之后久久不能释怀，寻找三国女性的历史和传说，仿佛就像在揭秘一段不为人知典故，让我发现了这篇以男人和英雄为主流史诗背后所深藏着的寓意，也找到了作者，特别是三国演义的作者罗贯中内心里对女性角色的一种尊敬和钦佩，这在当时那种男尊女卑的封建意识下是无法被表露出来的。文章刊登之后，收到了许多读者的共鸣，大家纷纷来信评论，说好话的我就不提了，这里特别要感谢一位挑刺的读者，名字我已经不记得了，但他的意见绝对让大叔我佩服得五体投地，深感自己在文学造诣上的不足：

（一）是标题不应该叫三国历史上的女性，因为许多女性的名字在历史上是没有出现过的，比如祝融夫人，黄月英等。只出现在传说、野传和戏曲中，所以标题叫三国文化中的女性应该更好；

（二）是大小乔那段里“‘铜雀春深锁二乔’深刻反映了当时二人守寡之后的苦闷生活。”有硬伤。“折戟沉沙铁未销，自将磨洗认前朝。东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔。”这是晚唐诗人杜牧写的《赤壁》诗，后两句的意思是：倘若当年，东风不助周瑜火烧赤壁，击退曹军的话，那么铜雀高台的春光就深深锁住江东二乔了，意指二乔沦为曹公之妾。而绝不是反映当时二人守寡之后苦闷生活的意思。

仅凭这两点，就看出这位读者看书认真之处。是值得我和所有小编还有读者们学习的，看过他的来信之后，我就时刻以这些低级错误作为自己的警示，提醒自己：写任何东西都要严谨，不能自以为是。时间一晃就是六年过去了，电攻的读者换了一代又一代，我们再次把过去的经典送给大家，告诉大家《三国》的故事绝非电视里放的，游戏里玩的那么简单，那是我们中华名族的珍贵遗产，值得用一生的时间去细细品读。

你没见过的三国
——三国相关漫画



火凤燎原

要是某猫为什么独立篇幅来介绍这本漫画呢，一则是因为某猫喜欢、二则也是因为吃漫画绝对有着相应的价值。作为国人所画的热门三国漫画，绝对不是如果这口号般的简单的。而作者陈某，也凭借这一漫画，打入了善于改编三国作品的日本漫画市场。要说起“陈某”的名字，用作者自己的话来做这是因为“甘于平凡，宁愿做别人口中的某某人”以示谦虚，不过在某猫来看，如果想平凡点的话叫“陈大”什么的好了，“陈某”这名字看起来可是一点也不普通，高调的很啊。



故事一开始即画出最终结局——司马篡位、独揽皇权，而洛阳皇宫被一异人所袭，异人不惧兵士独闯金銮殿，对峙司马，那天洛阳火凤燎原。而这对于尚在关东军结盟攻打董卓的三国男儿来说，这究竟是预知的梦呢？还是男儿无尽的张狂之梦。在作品中出现不少虚构人物，从另一条线来推动着三国的历史。但也有改编部分史实、演义的人物，在虚实之间描述了陈某心中的另一番三国，除此之外，作品本身大幅描写了人物斗智的场景，也推翻了失败者一无是处的原则，真正失败者可能只是无法比对手想到更下一步的动作，并非无能之辈，佯败者则是另有所图。可以称得上没有天命所授，没有历史遗骸的真正文韬武略的战场。





故事中原创的残兵势力



故事中的水镜八奇，铸就了谋略的光和暗

在史书和改篇小说三国演义两大阵营中创出了第三条路线，故事未以魏国的曹操或是蜀汉的刘备，却以三国时代最后的胜利者司马懿为重心。当中更添加了不少虚构角色，如：残兵、水镜八奇等，当中有部份是真实人物，有部份是野史，有部份是虚构，却往往能串连起来发展成史实底演义的部份。陈某亦为大小角色人物塑造了不少独特性格和造型，致使一些被认为是有勇无谋的将领往往在其作品中成为智勇双全、心思细密。其剧情发展亦以心机、谋算而为人所称道，不时有多重的计谋隐藏当中。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

同样地，漫画中也加入了不少精辟而令人反思的对白，故事内容上亦增添不少人生观和价值观。

火凤究竟要燎原多久

有别于一般的三国漫画，《火凤燎原》由于在人物和故事上描写得极为细致，因此其故事中的时间发展亦较为缓慢，作者陈某曾称其作品完成日期可能长达10年。事实上，已故的日本漫画大师横山光辉，便曾花了15年时间才完成其60卷的大作《三国志》，因此以目前进度据估计陈某画毕《火凤燎原》所需的时间可能超过20年。而某猫早在看“动漫时代”的时候就知道这漫画，虽然那时没有看，不过之后开始陆陆续续看了起来，然后到现在究竟过了多少年了呢？还真有点记不清，故事虽然精彩，不过至今进度还在讲到“官渡之战”，真不知道有甚至能不能看到完结。每次看到作者下期外出取材的时候总是心里要骂一句“死胖子，快点画”。



用暴虐换取改革的董卓



有勇无谋之辈岂可常胜，董卓第一军师——吕布

此论最是精辟，《三国演义》中用此论者实在多不胜数，诸多将领被贬成了无谋之辈。如果敌军军强将勇岂不是己方不战自败，所以“有勇无谋”乃是对于智勇兼备之将的最高褒奖！所以，董卓的第一军师“吕布”油然而生。

有谁会想到吕布老谋深算一早布局定下夺权大计？由许临遇刺开始，吕布就藉报仇树立一己势力，先杀董璜、再假手关羽诛灭华雄，然后在迁城当日分派替身扰乱关东军视线，再阴谋陷害董卓女婿李儒，到最后又差点被识破阴谋的董卓反咬一口……陈某的厉害之处，正是将我熟悉不过的三国历史重新解画，胜在解得高明过人，一段接一段意想不到的“另有乾坤”，令人叹为观止。

突出了过去常胜猛将的极高志略算是陈某的一个独辟蹊径之处，当然遇刺同时也有着袁绍军智将“文丑”、桃源画家同时也是智勇兼备的“张飞”。现在你已经踏入陈某漫画领域的第一步——进入《火凤燎原》的另类“三国”奇谋世界。

有勇无谋者何以常胜！

——志略无双的吕布

这是陈某提出的一个比较有趣的问题，既然诸多作品里把那些猛将们写的五大三粗的，其智力比起小学生都不如，那如果真是这样的话究竟为什么还能够久经沙场，扬名中原呢？难道不是故事中作者的蓄意所谓，或者偷工减料，亦或是历史的“欺敌”之举呢？陈某巧妙的在故事中引用了《士气论》。

《士气论》

有人云：敌己方将领真勇，战争只不过是兵士之间的士气竞逐。胜负不在势强势弱。故有“巨鹿之战”项羽背水破秦军之胜，“逍遥津大战”张辽大败孙权军等等战例。军师、主帅用于督稳军心之策《士气论》：

其一：敌方初胜，贬己方将领鲁莽。

其二：敌方多胜，贬己方军师择地失误，预测气候错误。

其三：敌方常胜，贬敌方将领有勇无谋！

不过不得不说，故事里的武将“无双值”有点过高，竟然都无视小兵的





谋略的暗

谋略相信一定是许多三国读者的钟爱，我们这些不是一下子可以举起几百来斤武器的普通人，自然会对其中的志略倾慕不已。而三国中的种种战役也强调了，谋略的强大。故有称“老不读三国”。

而陈某的强项“谋略”自然不能小觑。“城下一聚”的三重破解，将译码游戏玩到能人所不能。但是陈某除了强调兵法的指挥之势外，更是说出了三国作品中谋士的“暗”。某些人的选择真的是历史的潮流，还是某些人暗中操纵的蓄意所为呢？所谓“意外”究竟是偶然，还是被人策划的必然呢？陈某将谋士的志略描述至极端，更有“黑暗兵法”：荆轲刺秦、公子献头，以自身之伤换敌方之亡，让读者喘不过气来。

三国志百花缭乱

作者：NINI

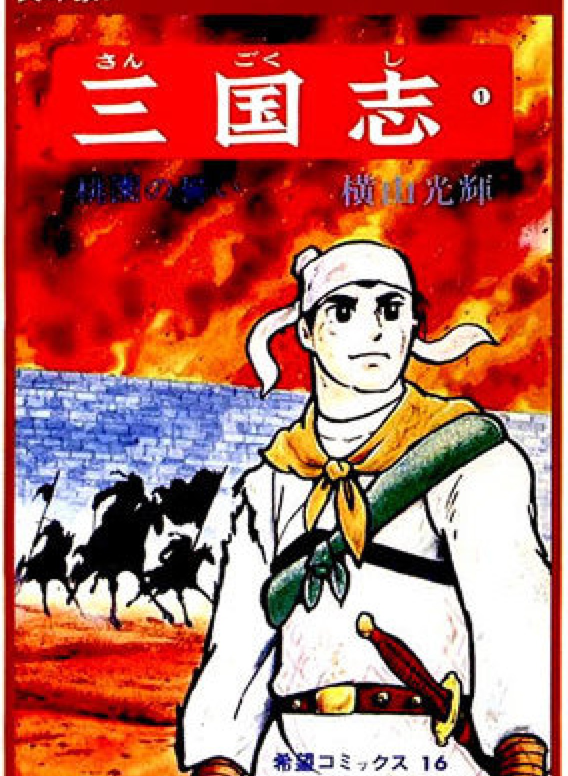
介绍：另类的三国故事 人物都被女性化 有御姐、萝莉跟熟女 东汉末年，群雄併起，造就无数英雄好汉，史称三国时代………而由於某人的邪念作祟，使这些英雄变成英雌，眾所皆知的关羽、张飞等人都成了大美女……！但历史的潮流，不会因此而停止……



三国志

作者：横山光辉

介绍：连载了许久的漫画，说起来似乎也是某猫看过的第一部三国漫画。其实说起日本改编的三国，不管如何总是让我们有着这样那样的不舒服的感觉。不过如果是像某猫这样的老漫迷的话，对于横山光辉应该是掺杂了更多怀念的感觉吧，毕竟这是我们儿时少数的乐趣之一。同时，也许从现在看起来十分奇怪的画风，确实一道不可磨灭的经典印象。



三国无双

作者：许景琛

介绍：选取了三国中最具争议的一位人物，同时也是三国第一猛将的吕布为主角，从种种角度来演绎故事，为其翻案。不过因为种种理由，最后虎头蛇尾了。



武灵士三国志

作者：壱河柳乃助

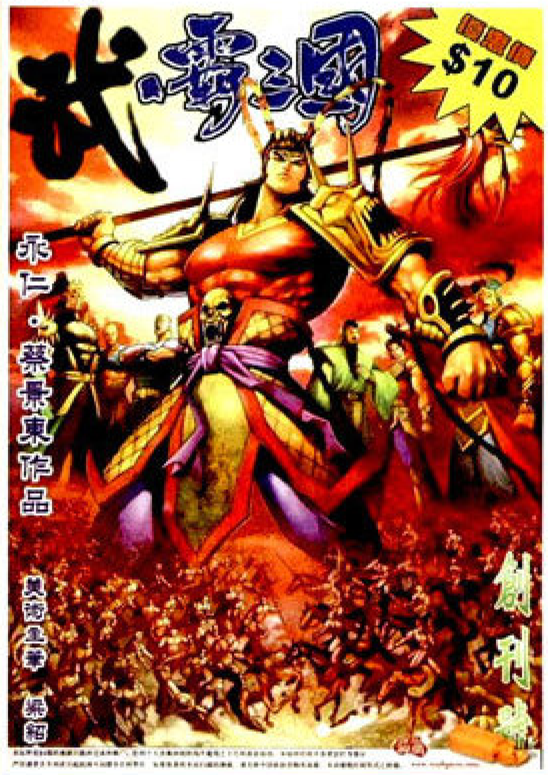
介绍：又一部日本的转生题材的三国漫画，为什么三国的任务总是转生呢？为什么又总是转到日本去了呢？总之就是如此通常意义的穿越作。



武霸三国

作者：永仁 蔡景东

介绍：通古今人才之众，却无出三国时代，不胜枚举。所以中国国史五千年，人们独爱看三国，亦因人才辈出，遂成三国猛将不朽传说！标准港漫风格的三国漫画看起来是这样有着别样的气势，你喜欢港漫吗？那就看吧。



恋姬无双

介绍：这个算是让人吐槽无限的典型日本少女化三国典型，到也是近期大热的作品。好吧，其实要某猫来说这东西的大热完全是因为里面的美少女形象，所以你要以三国的眼光来看的话真的是找罪受。当然实在搞不清两者关系的话，就无视这个吧。顺便说一下，这漫画是游戏改编而来的。



Sd高达三国传

作者：鸰田洸一

介绍：将SD高达拟三国人物化的作品，其实许多东西和三国已经不怎么有关了啦。不过那一个个SD小机器人还是蛮可爱的，最近也在播放动画版，喜欢《SD敢达》的玩家不要犹豫了。



一骑当千

介绍：早期的三国改编漫画，如果是和某猫差不多年纪的漫迷，应该不会不知道这漫画。讲述的是三国的众多人物都转生到了日本的学校进行无差别的乱斗，虽然人物有男有女，不过看点自然是美少女的乱斗。其实真的已经和三国没半点关系了啦，看过算数。不过有一点值得一提，那就是本作的主角是“孙策”，这么多漫画里面让孙家做主角的真的太少了。



三国笑传之玄德大进击

作者：白井惠理子

介绍：类似于蔡志忠漫画的四格搞笑漫画系列，内容是一些微妙的冷笑话，如果喜欢蔡志忠漫画系列的话，不妨来看看这个通俗搞笑的三国漫画轻松一下吧。



异乡之草

介绍：何为异乡？非吾饮之水，非吾识之草？何谓故乡？养我之泉，幼戏之草？但是这的纷争的大陆真的是我的故乡吗？

作为三国题材来说画风比较柔和，如巨石——黄忠、睑之乐土——钟会、徘徊的铃影——甘宁、异乡之草——孟获、一滴江河——简雍，一位位流落三国的配角的故事。



不是人

介绍：陈某的令一部三国短篇作品，名字很有意思的起了“不是人”三个字，何谓“不是人”？滔天大恶者？穷凶极恶之徒？超凡入圣的尊者？异于常人的善类？而三国不真实这一群“不是人的人”留下的永远的谈资吗？全面地推翻了一般人眼中由《三国志》的著者陈寿和《三国演义》的作者罗贯中笔下所描绘的三国人物。把吕布、貂蝉、关羽、魏延、诸葛亮、姜维等历史人物之间的心路历程以另一种角度编写。



三国神兵

作者：叶明发 夏伟义

介绍：看名字会想起神兵系列，不过看作者就知道完全没关系。又是一部典型的港漫，经典桥段一开始看了不错，不过重复了无数遍就有点莫名了。



吕布子

介绍：虽然有时一部吕布为主题的漫画，不过……这次的吕布是个幼女。好吧，既然有着这样的开头你也应该知道大致的内容了，搞笑漫画，轻松喜剧。



古今多少戏，都付三国中

游戏类型全制霸



最近许多电视台都在播放新版电视剧《三国》，并且是合着老版《三国演义》一起播放。这可乐坏了三国迷阿汤叔。不过看了几级就觉得味道不对，老版虽说枯燥，但好歹也是忠于原味；这新版的把正史、演义、野记、胡编乱造一股脑串在一起，让人看得真是找不着北，难道这年头脑残当道，恶搞也不流行了？还好陈寿目前情绪稳定，罗贯中也只表示压力很大……看来，电视依旧不能当回事，要了解三国，还得玩游戏啊！近期，大叔抽空找了一些三国的游戏，一不小心居然PC全类型制霸了，果然是中国文化内涵最深的游戏背景，这样题材覆盖率在全球游戏界也找不到第二个了吧……

回合策略　三国志英杰传

发布平台	PC
官方网站	www.koei.com
上市时间	1995年

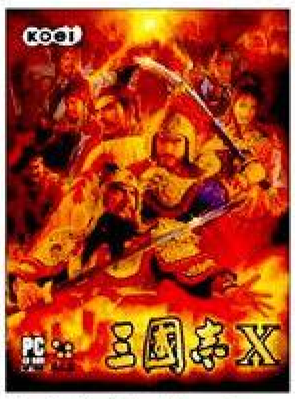


首先我要介绍的就是最让人感动的系列《三国志英杰传》，其实英杰传就是刘备传，之后游戏还先后出品了《曹操传》和《孔明传》，但英杰传依旧是我心中最珍贵的回忆。你还记得刘备初始99级的鼠标狂按秘技吗？你还记得关羽荆州骑兵变马车不死大法吗？你还记得庞统落凤坡逃难心得吗？（贪睡猫：对不起大叔，我全程都是用PCTOOLS修改出来的……）如果你是一个90后的新玩家，那大叔强烈建议你把游戏找来玩一玩，你定能感受到前辈级玩家喜欢这款游戏的原因。PS：网络上流传的网页版和新版"三国志英杰传"都是山寨的哦，一定要找光荣出品的！



战略模拟　三国志10

发布平台	PC
官方网站	www.gamecity.ne.jp
上市时间	2004年7月2日



由日本光荣（Koei）公司荣誉出品的《三国志》系列，无疑是三国游戏中最经典的一部作品了。大叔我从PC的一代开始一直到NDS游戏机上的两代游戏一部都没有漏掉过。在整个编辑部我应该是最有发言权的一个了吧！为什么我要推荐《三国志X》而不是最新的《三国志11》给大家呢？其实，从我个人角度来说，10代游戏确实是最经典，最完美的一部，游戏不仅秉



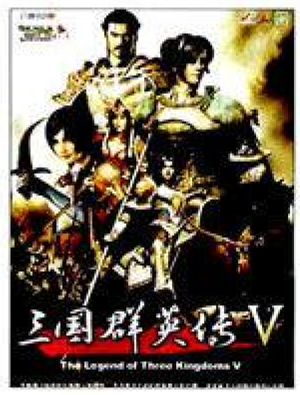
承了原本战略模式的一块，还将7代、8代中不够完善的武将角色扮演系统修改加入，再配上全新的半即时，半回合战争系统，绝对满足的本大叔对游戏的全部要求。

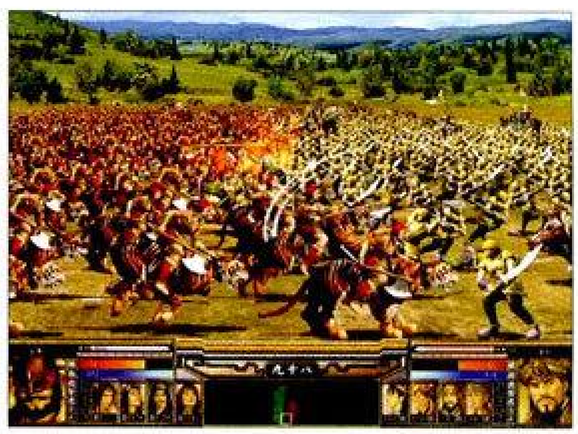


横版战术　三国群英传5

发布平台	PC
官方网站	sg2.the9.com
上市时间	2005年2月2日

《三国群英传》系列也是非常经典的游戏之一，由中国台湾奥汀科技公司开发制作，并于1998年2月上市，至今已经推出了7代单机版和两代网络版的游戏，在这其中，单机版本的第五代堪称系列之经典！最新的《三国群英传OL2》由九城代理，正在公测中。游戏和传统三国系列相比简化了内政的设计，而把精髓定位于两军面对面的





战术交锋，这也是该系列游戏长期以来吸引玩家的亮点。玩家的大部分时间和操作也都在与敌军交战之中完成。玩家在率领各类武将，在战场上使用各种兵种、阵型、武将技等作战要素来获得每次战斗的胜利，最后完成统一大业。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

动作格斗 真·三国无双3

发布平台	PC/XBOX360/PSN
官方网站	gamecity.koei.com.tw
上市时间	2003年2月27日



三代是三国无双系列最经典的作品，粉丝们都亲切的称其为“353”。同时，它也是这一系列游戏的分水岭，第一款在PC平台推出三国无双。之后所有的无双系列就都有了PC版本，直至2008年3月，PC游戏的online版本在中国发布。而对于大叔我来说，最新的系列游戏并没有给我留下太多印象，反而是353在我游戏生涯中写下了浓墨重彩的一笔，那就是我花了一天一夜的时间取得吕布的顶级武器“鬼神方天画戟”后忘记存盘就退出了……这件事情成为了我最“杯具”的游戏事件，没有之一……



卡通战棋 三国大战

发布平台	PC
官方网站	www.ad.game.tw
上市时间	2008年6月6日



以卡通风格唱主角的三国游戏其实并不多，除了《富甲天下》外，就剩这款了。这款由台湾紫晶数位开发的作品画风延续该公司一贯的可爱风，看上去很有经典FLASH动画《大话三国》的味道，界面特别设计属性转盘功能，让严肃的三国游戏也能有趣味的操控方式，让玩家在轻松娱乐的同时也能斗智斗勇！不过别看游戏风格有些无厘头，但游戏内容绝对是终于原著，依照晋·陈寿三国志的内容，游戏设计了七个史实剧本，真可谓寓教于乐两不误。



角色扮演 幻想三国志4：外传

发布平台	PC
官方网站	www.uj.com.tw/game/FS4
上市时间	2009年11月25日



看到游戏的名称大家就能知道，这完全是一个虚构的故事，和三国历史没有任何联系。游戏只不过是把背景架设在三国的时代，内容讲的也是俊男靓女们的爱恨情仇，经典武将关羽、张飞、夏侯渊只能是客串露脸罢了。不过即便如此，玩家还是非常钟爱这种改编类剧情，特别是对游戏里的男女主人公钟爱有加。这也是游戏能够出到4代的根本原因。而号称是这一系列最后一部作品的《幻想三国志4：外传》也已经于去年年底上市了，我怎么感觉又闻到了网游的味道？





牌卡沙盘 三国志大战3

发布平台	PC/街机/NDS
官方网站	sanguo.igsgame.com
上市时间	2008年9月19日

《三国志大战》系列是世嘉出品的一款三国题材的实时牌卡对战游戏，游戏中玩家将以双手操作盘面上代表三国武将的卡片，进行实时的战场攻防。自2005年3月推出以来就广受玩家欢迎，目前已销售超过2.2亿张卡片，登录玩家超过90万人。



游戏最近的一款作品《三国志大战3 苍天之龙脉》要被追溯到2008年，而之后一直传言的四代也没有任何消息，但游戏的PConline版本到是抢先在国内发布，当时被更名为《三国征战》。可《三国征战》并没有获得成功，很快它就消失在中国网游业的大潮之中了。



文字养成 恋姬无双：全少女三国志

发布平台	PC/PSN
官方网站	www.mmv.co.jp/special/koihime
上市时间	2007年1月26日



游戏自我介绍里写的是：以三国志为题材的美少女游戏。其实就是与日本著名漫画《一骑当千》一样，以恶搞中国历史上的三国故事为题材，把三国里面的男性武将改变女性形象后制作的养成类游戏。由此可见日本动漫文化的BT之处。游戏以文字对话选项为主，侧重剧情的描写，战斗模式简单，总体可玩性不大，但是美女漫画倒是很不错哦，很适合各位挚爱美少女的galgame宅男们。色大叔额外提醒：对日本美少女动漫有更多需求的玩家绝对不能错过这款游戏哦！（什么意思？自己理解去吧！）



模拟经营　富甲天下5

发布平台	PC
官方网站	ttime-s6.myweb.hinet.net/rich5
上市时间	2008年1月26日



由光谱公司1995年推出《富甲天下》的第一代，至今已经过了整整15年了。游戏以其类似于大富翁式的游戏方式，极其可爱的Q版游戏人物，无厘头式的搞笑对话……演绎了那段可歌可泣、



血泪纵横的三国历史。可以说完全颠覆了我们对三国系列游戏的认知，创造一个全新的游戏类型，由此也奠定了这个很受欢迎系列游戏的基础。而《富甲天下5》在最近的2008年推出的最新一部，在各方面都有众多强化改良，包括新系统、新装备栏位、新对战方式与新角色。绝对是居家旅行，休闲娱乐，必备良品！



即时战略　傲世三国

发布平台	PC
官方网站	www.object.com.cn
上市时间	2001年1月17日



对于即时战略这样的经典游戏类型，没有三国内容的怎么行呢？其实，最早的三国即时战略游戏是1995年由行业先驱前导软件公司自行开发的



《官渡》。讲述的是曹操和袁绍经行官渡之战的剧情。游戏创造了国内业界的许多第一。但其中最重要的，还是第一款三国题材的即时战略游戏。而《傲世三国》是之后目标软件制作的一款，内容上要比《官渡》更上一个台阶，游戏不仅有经典即时战略要素，还加入了策略成分，玩起来感觉像《帝国时代》和《文明》的交汇品，如果有机会，玩家朋友们一定要体验一下。



卡牌桌游　三国杀

发布平台	PC/桌游
官方网站	www.sanguosha.com
上市时间	2009年6月底



《三国杀》其实也是一个大山寨，内容是由欧美卡牌桌面游戏和时下流行的杀人游戏相组合。只不过在规则上作了点改动，背景套入了三国英雄人物罢了。可恰恰是这样的一款游戏，却在短短几个月里盖过了魔兽卡牌的风头，一举成为国内最流行的桌面游戏，不得不说三国的文



化在其中起到了很重要的作用。当主公、反贼、忠臣、内奸，以闪当杀，以杀当闪这些专业词语成为现代年轻族群茶余饭后讨论的关键词的时候，你还会觉得网游是唯一的娱乐选择吗？不过，三国杀的网游版本在不久之前也推出了……



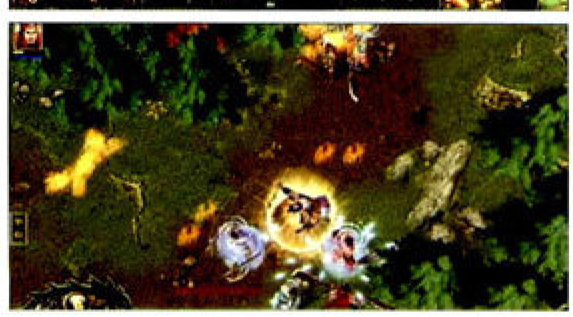
竞技对战　三国争霸

发布平台	PC
官方网站	www.7fgame.com
上市时间	2010年1月底



原本我是不想把这款游戏放进来的，一是因为电子竞技类游戏并不算一个传统的游戏类型；二是因为这是一款网络游戏，有广告的嫌疑；三是这款游戏山寨得厉害了，一看画面我差点没以为是《魔兽争霸3》。那大叔为啥还要把它放进专题里呢？还不是为了满足数量众多的电子竞技粉丝们的要求吗？真正实现游戏类型的全制霸，没有电子竞技，那玩家可不答应啊！

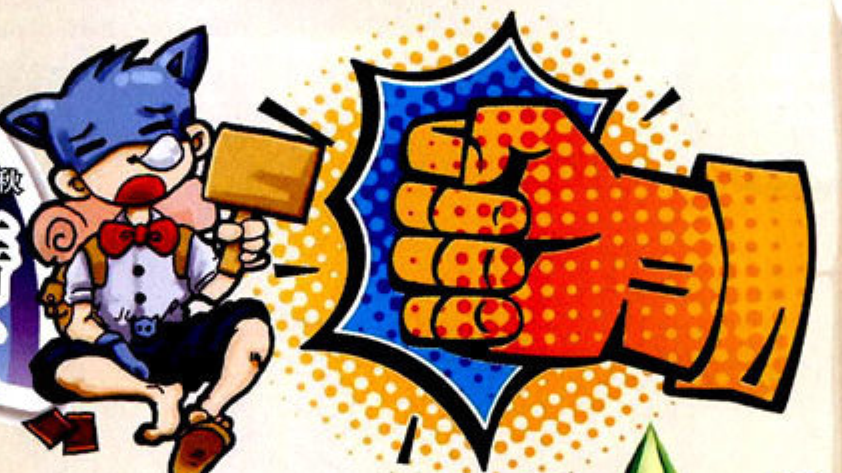




游戏一招先

编：贪睡猫　美：哈秋

游戏秘籍全分享



模拟人生3 心得技巧 SIMS 3

1. 人物更细腻了。
2. 可以去的地方多了。
3. 还可以去看上班的地方。
4. 睡觉会有先图标提示你什么时候睡饱。
5. 可以从自己家里走到邻居家去玩。
6. 对心情提升的方法也丰富了。
7. 邻居允许你进屋，你才可以看见屋内的样子，不然只能透过窗户看里面。
8. 人物跑步和走路的动作明显变圆滑了许多。
9. 树木被风吹得摇摆和树的阴影比以前细腻了。
10. 自由意识强度可调节，默认的是最强，第一件事情还没做完就会自动安排后面要做的事情。
11. 买来的新书架里没有技能书，想读技能书要自己去书店购买。
12. 仆人好贵，125￥/天，打工族雇不起。
13. 根据自己的状态，可以随时调整工作的方式，比如和同事搞好关系，这样在工作中一样可以轻松的提升社交。
14. 上班时间倒计时，如“还有18个小时”，可以让你轻松的知道还有多长时间就要上班了。
15. 增加了新的超速模式，让你更快的完成任务。
16. 随时多人互聊，增强了互动。
17. 一本技能书并不能让你把技能提升到顶，一定等级后，你要买更强的技能书才能继续提升自己的能力。
18. 下班后不回家，自己跑出去乱逛，这点比较有意思。
19. 工作升值方面增加了“需要和老板搞好关系”。
20. 加速游戏的时候突然发现，阳光的照射角度随着时间的流逝，真实的变化着，影子的方向慢慢的改变着。
21. 你的邻居外出，无论是做车还是步行，你都可以看着他走，一直到目的地，不会突然走出地图消失掉，这点 很真实化。
22. 生活中赚取的幸福点数可以用来购买终生奖励，奖励内容很丰富，而且对你以后的生活非常实用。
23. 想升值，同事关系也少不了。
24. 家具可以斜着45度角放在墙角了。
25. 地图虽然很大，但是通过缩放想去哪里都很方便，电脑会自己判断是步行还是坐车去。
26. 可以帮邻居修理家电，赚取酬劳。
27. 新的黑色丝袜很吸引人。
28. AI似乎没什么提升，大人跑去睡小孩的床，让小孩没床睡，婴儿随地乱丢等不合理的情况依然存在。
29. 可以成为合伙人，可以买断资产，赚大钱。
30. 自己买间美容所，可以去做美容，不知道有什么效果，现在去试试。
31. 老婆去买断了美容所，老公也去买了个酒店，难道这就是传说中的坐享其成。
32. 这代衣服似乎是不要钱的，随便换。
33. 笔记本电脑，手机书籍等物品可以随身携带，要用的时候才拿出来。
34. 睡觉的时候虽然是知道换好睡衣，可是不记得脱掉拖鞋，穿着鞋就睡了。
35. 在人物关系列表里查看好友信息的时候，可以直接点好友头标邀请来家做客，简化了操作。
36. 有事没事跟自己的老板打个电话，关系好了，升职就不远了。
37. 可以和自己的同学一起来家做作业，也可以让他帮帮你。
38. 中学生可以去超市兼职，赚点零用钱。
39. 中学生可以谈恋爱爱。
40. 两个人在走廊卡住，其中一个人会主动让开道路。
41. 坐在书桌前看书，小人会主动侧向有台灯光照的一边。
42. 某项技能很强后可以有新功能，如：维修到达一定水平，可以升级水池”摔不坏打不烂“或”自动清洁“。
43. 老婆生小孩要去医院，老公陪着。
44. 当你遇到机会需要完成某项任务时，你要找的人或目标会在地图上显示出来，方便你完成任务。
45. 加速模式增加的新的“快速完成目前动作”的模式，用最快速度完成动作后自动恢复成正常速度模式，很方便。
46. AI部分提升，小人自由意愿更合理，不会因为做某件事情而忘记上厕所，睡觉等等，到达极限的时候，肯定会去上厕所，不会尿裤子。
47. 28条中所言会把宝宝乱放，好象只是在没有婴儿床的情况下，买了婴儿床后，这个现象没再发生了。
48. 宵禁时间过了，未成年人还不回家会被警察抓。
49. 给小人换服装鞋袜的时候，可以自定义材质，让搭配变的更加丰富和个性化。
50. 每类服装都可以定义三套，比如定义三套通常要穿的衣服，小人会随机选用其中一套来穿。
51. 欠款没及时支付会通知你然后给你个按扭让直接付款，避免了不必要的讨债鬼来你家搬家具。
52. 小孩在家没完成家庭作业，去学校可以补做没有按时交的作业。
53. 很多选项都是隐藏的，比如在家没睡好去学校，就会多出“上课睡觉”的新选项。

战地：叛逆连队2 单人成就列表 Battlefield: Bad Company 2

成就名	成就任务	成就点数
I knew we 'd make it	完成战役：Opertion Aurora	15
Retirement just got postponed.	完成战役：Cold War	15
It 's bad for my karma man!	完成战役：Heat of Darkness	15
They got all your intel?	完成战役：Upriver	15
Salvage a vehicle.	完成战役：Crack the Sky	15
Alright, here it is.	完成战役：Snowblind	15
Nobody ever drowned in sweat	完成战役：Heavy Metal	15
Ghost rider' s here!	完成战役：High Value Target	15
Sierra Foxtrot 1079	完成战役：Sangre del Toro	15
Thanks for the smokes, brother!	完成战役：No One Gets Left Behind	15
Save me some cheerleaders.	完成战役：Zero Dark Thirty	15
Turn on a light.	完成战役：Force Multiplier	15
P.S. Invasion cancelled, sir.	完成战役：Airborne	30
It sucks to be right.	困难难度下，完成战役：Airborne	50
New Shiny Gun	收集5件隐藏武器	15
Guns Guns Guns	收集15件隐藏武器	50
Link to the Past	摧毁1台卫星上载器	15
Communication Issues	摧毁15卫星上载器	15
Complete Blackout	摧毁所有卫星上载器	50
Ten Blades	刀杀死10人	15
Taxi!	在任何陆上载具行驶5km	15
Destruction	摧毁100件物品	15
Destruction Part 2	摧毁1000件物品	30
Demolish	摧毁一座房屋	5
Demolish Part 2	摧毁50座房屋	30
Assault Rifle Aggression	突击步枪杀50人	15
Sub Machine Gun Storm	微冲杀50人	15
Light Machine Gun Lash Out	轻机枪杀50人	15
Sniper Rifle Strike	狙击杀50人	15
Wall of Shotgun	霰弹杀50人	15



众神与诸王

《波斯王子》中的历史考据



在经历了漫长的重设与修正后，《星际争霸》Beta终于自电子游戏诞生以来，玩游戏的考据党就越来越多。你看，有从某NPC的一句话考据出《仙剑奇侠传1》中的教主兄姓杨的，有觉得《潜行者》系列中的枪械瞄具不符合实际情况而自己动手修改的。而面对汹涌而来的考据党，有的游戏制作组是视而不见——比如《战争行为》中迥异的180毫米口径皮兰哈自行火炮，轻松击落B2隐轰的肩射防空导弹，手持Mp5/M203的美军未来战士（当然有人说这挂着榴弹的微冲是在向撬棍博士弗里曼致敬）；有的游戏制作组是极度重视——比如制作《波斯王子》的蒙特利尔组，他们连波斯王子的祖宗十八代和后花园都考证到了——不信？不信就来看下面的铁证吧。

王子的疑似祖宗
居鲁士大帝Cyrus the Great


居鲁士大帝的画像

居鲁士大帝显然应当是“波斯猴子”的某位先祖，他在游戏中亮相在王子的连击技能“居鲁士之怒”（Wrath of Cyrus）中，主手两次攻击，副手两次攻击，两刀突进之后双手回旋斩击，属于王霸之气十足的硬朗招数。

居鲁士大帝，又被称为居鲁士二世和“波斯的居鲁士”，乃是波斯帝国的创始者，阿契美尼德王朝（Achaemenid）的第一位国王。在他的统治下，波斯帝国的疆域向东扩展到印度河流域，向西延伸到埃及和现在的土耳其，占据了几乎整个西南亚和大半个中亚。居鲁士大帝横扫了吕底亚帝国，统一伊朗高原，而后又发兵巴比伦城，意图攻打当时的“世界中心”。传说当时的巴比伦城壁垒森严，由高大的城墙和独特的灌水系统保护。进攻者不但要克服城墙和守军造成的阻碍，还要随时准备迎接幼发拉底河的冲击。然而居鲁士巧妙地利用巴比伦王国内部的矛盾，分化了一部分巴比伦人为己所用。在他发动攻击的时候，巴比伦城内的内应替他解决了灌水系统的麻烦，打开城门。于是波斯军队不费吹灰之力便攻入巴比伦城，消灭了盛极一时的巴比伦王国。在占据了巴比伦之后，居鲁士大帝把这

纪念居鲁士大帝功业的石碑



作者：兔头叫兽　编辑：装甲兔　美术：阿韦

座繁华的都市定为波斯帝国的首都，宣布自己为宇宙四方之王。

虽然以武功闻名，但居鲁士大帝并非是一个只知上阵砍杀的武夫。他推崇中央集权式的管理方式，将自己的成功归结于“Diversity in counsel, unity in command（在我做出决策前，我会多多听取臣下的意见，而在我做出决策的时候，所以臣下都必须毫不犹豫地服从）”这么一条原则，而整个波斯帝国的建立都有赖于这一原则。



居鲁士建立的庞大帝国

更为难能可贵的是，武功赫赫的居鲁士大帝同时也是一位宽厚仁慈的统治者。居鲁士击败了曾经试图谋害自己的外祖父后，却没有杀害他，而是把他留在身边侍奉，对外祖父的忠告言听计从。在征服了敌国之后，仍然会尊重对方的传统习惯与宗教信仰，允许被征服者供奉自己本族的神灵。他严令军队不许扰民，尊重当地的风俗习惯、宗教信仰。此外，他还把历代巴比伦国王掳掠来做奴隶的各民族的人释放，并派军队护送他们回故乡，并以人力物力支援他们重建他们的家乡和文明。在他征服巴比伦以前，巴比伦人曾经两次进攻耶路撒冷，焚毁了犹太教的圣殿，将犹太权贵和工匠虏回巴比伦，史称“巴比伦之囚”。当犹太人哀叹何时才能结束流亡生活的时候，却得到居鲁士的诏令，允许他们回耶路撒冷并重建圣殿。犹太人欣喜若狂，在《圣经》中，他们将居鲁士称作“上帝的工具”，上帝应许他“使列国降伏在他面前”，“使城门在他面前敞开”。

王子的又一位疑似祖宗
大流士一世Darius I

“大流士的怒火”（Rage of Darius）显然比他的远方叔公居鲁士的脾气更大一些，依然是主武器连击，依然是大幅度回旋斩，但在回旋斩完之后，王子还要再挥刀喀嚓那么两下来个终结动作。

大流士一世是阿契美尼德王朝的第三位国王，他在位期间，波斯帝国的疆域扩张到了顶峰——整个埃及和大半个希腊都被纳入波斯帝国的疆域。而在他死后，继承他位置的儿子便是那位给斯巴达三百壮士充当配角的波斯国王，薛西斯一世。

当时波斯国内动荡不安，各个被征服的民族都想借此机会造反。巴比伦总督率主力部队前去支援大流士一世作战，而巴比伦的尼布甲尼撒三世却抓住这个机会宣布脱离波斯帝国。大流士认为这是巴比伦人的背信弃义，遂召集大军讨伐巴比伦。出乎大流士一世意料的是，波斯军队对巴比伦城的高墙壁垒束手无策，他用尽计策都无法攻占巴比伦城。城中的叛军大肆嘲笑大流士，说“等到骡子生下小马驹的时候，你的军队就能攻入巴比伦城了。”没想到希腊人左普鲁的骡子真的生下了幼仔，而波斯军队中的资深老战士也装成逃兵混进了巴比伦人的阵营，为前来平乱的波斯大军打开了城门。之后，这位刚刚登基的年轻国王以强有力的铁腕镇压叛乱，一连十九次大破叛军，擒获九个暴动的首领，平定米底亚、亚述等地，扭转了波斯帝国土崩瓦解的危机。


大流士一世的墓穴，有幸去伊朗的朋友不妨一游，他身边还有其他几位波斯国王呢。

巩固了波斯帝国的统治之后，大流士一世开始东征西讨。他先是东征印度，建立波斯帝国第二十个行省，而后又西征希腊，把色雷斯和马其顿纳入波斯帝国的治下，此外他还打败了马萨格泰人，为居鲁士大帝报了仇。

大流士在文治与武功两方面均有建树，治国的才能毫不亚于他的军事才能：让各被征服地区在承认波斯国王最高权威的基础上，维持一定程度的独立性；他首创了行省制，将全国分成二十多个行省，行省的总督由皇帝直接任命，通常由波斯贵族担任，而非波斯的本地贵族也可在行省中担任要务；他将全国分成五大军区，军区长官直接对皇帝负责，行省长官和军区长官互不统属，军政分权；他强化了“国王的意志和命令就是法律”的东方君主制传统，设立最高法院和地方法院；他还以两河流域的度量衡为基础，统一了全国的度量衡制度；他主持修建了贯通全国主要地区的交通网络，称为“御道”，并在沿途设置许多驿站和旅店，极大地促进了贸易的发展；他执行促进帝国海上商贸的政策，开辟海上航路，派舰队探索印度洋，打通从印度河口到埃及的海上航线，还开通了从尼罗河到苏伊士的运河。他所建立的具有开创性的制度，如行省制、军区制、货币税收制度等，深刻地影响了后来的一系列政权。他建立的发达的水陆交通制度，大大加强了古代诸文明之间的交流。


大流士一世时期的雄狮雕刻，想起《帝国时代1》没？

希腊城邦与波斯的关系曾经相当友好，在希腊境内曾有很庞大的亲波斯势力，而大流士一世也乐于对友好的希腊人慷慨地赠与财富和权力。不幸的是，希腊人开始担心波斯的势力会变的过于强大，便开始偷偷地支持爱奥尼亚和吕底亚人的叛乱。甚至还派出舰队袭击了波斯人的盟友。由于希腊人这种背信弃义的行为，征服希腊便成了大流士一世一生的夙愿，公元前492年，波斯对希腊的第一次远征由于遭遇飓风而被挫败。两年之后的公元前490年，大流士一世调集两万大

军，由老将达提斯统帅，再次对希腊用兵。

希腊方面，强悍的斯巴达援军无法及时赶到，只有小城邦普拉提亚为了报答雅典人的复国之恩举国出动。在马拉松平原上，由雅典将军米提亚德统帅的九千重装步兵、一万轻步兵以及六百名普拉提亚人对阵波斯大军。由于地形的限制，波斯军队无法迂回进击，只能正面硬扛希腊人。而雅典的重装步兵方阵在近战中爆发出了压倒性的优势——波斯步兵的弓箭无法击穿他们披挂的盔甲与盾牌，而他们排出的密集长矛阵列则能够轻易地杀伤缺乏盔甲保护的波斯士兵。尽管波斯士兵们勇敢地拼死作战，但仍然伤亡惨重。据说此战波斯军队阵亡六千四百人，而希腊人仅阵亡一八九十二人。

公元前486年，大流士一世去世，把征服希腊的梦想留给了其继承人薛西斯一世。

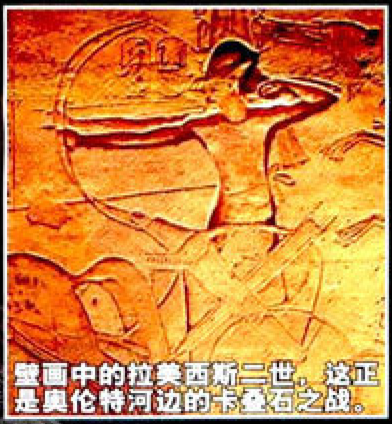

荒废的神庙。《波斯王子：武者之心》的场景设计可谓是系列中的翘楚

奥伦特河Orntes

“奥伦特河的血仇“（The Orontes' Grudee）是一个简单的连击，主武器劈下后主副武器同时回旋，很适合初期武器不强时在杂鱼中杀开一条血路。

奥伦特河是流经黎巴嫩、叙利亚和土耳其的一条河流，又被称为Draco，Typhon和Axius。Axius源自当地的语言，意思是“叛逆者”，因为在中东地区的大部分河流都是由北方流向南方的，唯独奥伦特河由南方流向北方。奥伦特河发源于贝卡谷地东侧，与海岸线平行流向北方，在山谷与乱石间下坠2000英尺之后，流入霍姆斯湖。由于流域地形的限制，奥伦特河在农业灌溉上的意义不大。它在历史上的主要意义在于两点：首先，奥伦特河谷提供了南北流向的交通；其次，东北方和北方的道路都与奥伦特河交汇，商队可以在此乘船进入霍姆斯湖，而后前往叙利亚，甚至是更偏南的地区。

在古代，意图从东方进攻埃及的军队都势必要经过奥伦特河。在卡叠石之战中，声名远扬的埃及法老拉美西斯二世曾在奥伦特河边迎战赫梯人（或译西泰，帝国时代1的老玩家应该很熟悉这个文明）。而在大约四百年后，亚述国王Shalmaneser 三世在奥伦特河畔与十二国联军厮杀，史书称当时的十二国联军兵力仅步兵便有五万之众，战车近四千台，骆驼骑兵上千，然而在凶悍的亚述军队面前，联军损失一万四千余人，被俘的战车与骏马不计其数。甚至到了公元637年，奥伦特河沿岸依然上演了一次惨烈的激战——伊斯兰国家Rashidun Caliphate的军队与拜占庭帝国的军队在罗马人搭建的一座铁桥上展开了殊死搏杀。


壁画中的拉美西斯二世，这正是奥伦特河边的卡叠石之战。

扎罗斯特Zaroaster

“扎罗斯特的忿怒 ”（Zaroaster's Ire）是跟在“奥伦特河的血仇”后再接一个副武器劈击，最大的妙处就是在被放倒的一圈杂鱼中找到那个最壮的家伙，再补上一刀。

扎罗斯特生活的年代大约在公元前18世纪到公元前10世纪之间，是古代波斯的一位大哲人，同时也是拜火教的先知与创始者。有关他生平的记载大多出自于拜火教的典籍《Avesta》——你可以想象出自一本宗教典籍的记载会有多么混乱繁杂——上面描绘了扎罗斯特是如何克服统治阶级与敌对祭司的提出的难题，记叙了他在传道时遭遇的种种困难，他在母亲的家乡传道时当地人对他进行的污蔑与迫害，甚至连他的妹妹的婚礼也都记录在内。自然的，这部典籍之中也有一些“常见”的内容，例如扎罗斯特是如何拒绝伪神angra mainyu的诱惑，坚持寻找真理的道路。

巴比伦空中花园 Hanging Gardens of Babylon


游戏设定中的空中花园，可惜王子路过时得忙着杀怪物

空中花园在《波斯王子》系列中曾出现过两次，第一次是在《武者之心》中出现的时光岛空中花园，第二次是在《孪生王座》中出现的巴比伦空中花园。相比之下，爬满了藤蔓，由流水驱动着的时光岛空中花园比巴比伦空中花园更胜一筹。

巴比伦的空中花园位于现在的伊拉克巴别地区，又名“塞米拉米的空中花园”（Semiramis）。这座花园被视为古代的世界七大奇迹之一，由巴比伦王国的国王尼布甲尼撒二世于公元前600年左右兴建。据传说当时尼布甲尼撒二世娶了米提亚的公主阿米提斯为王后（Amytis of Media）。阿米提斯美艳绝伦，深得尼布甲尼撒二世宠爱。然而这位美人却终日愁容满面，双眉紧蹙，令尼布甲尼撒二世十分焦急（看来男人猜不透女人心思的传统是由来已久了）。在进行了长期的艰苦卓绝的思想工作之后，尼布甲尼撒二世终于明白了美人的心思——阿米提斯出生于伊朗高原，那里树木繁盛，山峦起伏，相当养眼。而巴比伦城位于两河流域最为肥沃的平原上，虽然富庶，虽然繁华，但始终无法治愈阿米提斯王后的思乡病——阿米提斯想要看到的是故乡的山岭。正如历史上每一位纯爷们的统治者所做的那样——比如说商纣为了妲己而荒废朝政，周幽王为了褒姒烽火戏诸侯——尼布甲尼撒二世大手一挥：“阿米提斯亲爱的，你想看到故乡山岭和树木，那我就把你的故乡搬过来！”

尼布甲尼撒二世发话了，整个巴比伦就没人敢不听从的。于是，能工巧匠和大量的民夫被征发过来，海量的山石与树木花草被收集起来。工匠们按照米提亚山区的景色，在尼布甲尼撒二世的王宫里修筑起了阶梯式的花园，在上面用沥青做防水处理，而后铺

作者：兔头叫兽　编辑：装甲兔　美术：阿韦


《波斯王子：武者之心》中由流水驱动的时光岛空中花园，相比之下巴比伦那座真的太寒碜了！

上土壤，种植各种奇花异草。接下来，工匠们又在花园中开辟出幽静的小道，并且巧妙地把供水渠设计成了溪流的样子。巴比伦空中花园最令人称奇的地方是那个供水系统，因为巴比伦雨水不多，而空中花园的离幼发拉底河也有一定距离，但是在巴比伦空中花园里却一直保持着水流不断的神奇场面。最后他们由在花园中间修筑了一座“高耸入云”的塔楼。完工之后，尼布甲尼撒二世如同每一位春心萌动的少年一样，拉着心上人的手来围观空中花园，果不其然，阿米提斯王后一见空中花园的奇妙景色，顿时就把思乡病抛到脑后去了！

通天塔
巴别塔The tower of Babel

通天塔是《波斯王子：孪生王座》最后决战展开之处，在操作王子躲避开重重机关冲上塔顶的神殿之后，你一定会有这样的想法：“看来当时跑到塔顶神殿举行祭祀的僧侣们定然都是绝世的武功高手啊。”

巴别塔的名字在希伯来文中意为“变乱之塔”，《圣经·旧约》宣称，当时人类联合起来兴建希望能通往天堂的高塔；为了阻止人类的计划，上帝让人类说不同的语言，使人类相互之间不能沟通，建造通天塔的计划因此失败，人类自此各散东西。而通天塔也因此得名巴别塔。

历史上的巴别塔早在巴比伦王尼布甲尼撒及其父亲那波博来萨之前就已存在，古巴比伦王国的几位国王都曾进行过整修工作。但外来征服者不断地将之摧毁。尼布甲尼撒之父那波博来萨建立了新巴比伦王国后，也开始重建“巴别”通天塔，他在铭文中写道：“巴比伦塔年久失修，因此马尔杜克命我重建。他要我把塔基牢固地建在地界的胸膛上，而尖顶要直插云霄。”但尼布甲尼撒之父只将塔建到15米高，尼布甲尼撒自己则“加高塔身，与天齐肩”。塔身的绝大部分和塔顶的马尔杜克神庙是尼布甲尼撒主持修建的。备受人称赞的“巴别塔”一般指的就是那波博来萨父子修建而成的那一座。

这座塔的规模十分宏大。公元前460年，即塔建成150年后，古希腊历史学家希罗多德游览巴比伦城时，对这座已经受损的塔仍是青睐有加。根据他的记载，通天塔建在许多层巨大的高台上，这些高台共有8层，愈高愈小，最上面的高台上建有马尔杜克神庙。墙的外沿建有螺旋形的阶梯，可以绕塔而上，直达塔顶；塔梯的中腰设有座位，可供歇息。塔基每边长大约90米，塔高约90米。据19世纪末期的考古学家科尔德维实际的测量和推算，塔基边长约96米，塔和庙的总高度也是约96米，两者相差无几。


通天塔的神庙，与老对头维吉尔的决战

“巴别”塔是当时巴比伦国内最高的建筑，在国内的任何地方都能看到它，人们称它“通天塔”。也有人称它是天上诸神前往凡间住所途中的踏脚处，是天路的“驿站”或“旅店”。

毁灭与欺诈之神
阿瑞曼Ahriman

“阿瑞曼的报复”（Ahriman’s Revenge）正如其名，是《波斯王子》中非常狠辣的一个连击技能。这招发动之后，王子先用主手武器进行三连击，而后单手撑地回旋，先挑对方脚筋，而后斩击头部，在武器强劲的状态下可以轻松劈杀一群杂鱼，无愧阿瑞曼这个邪神的恶名！

Ahriman是波斯拜火教中的一名邪神，他的真名乃是Angra Mainyu。这名邪神的纠结之处在于他的名字含义实在太多。在据传是拜火教最早典籍的《Gathas之书》中，Mainyu意为“灵魂、意识、灵体”。而Angra意为“毁灭性的”、“诽谤的”、“抑制的”。在《Yasna之书》45.2节中，两名主神中的善神将Angra Mainyu称为自己的死对头。在《Yasna之书》30.3节中，Angra Mainyu被称为善神Spenta Mainyu的对立面，“邪灵、秽恶的思想”。

在拜火教后期的教义中，Angra Mainyu被归为恶魔，但在早期的拜火教教义中，他还是被当做神灵的。Angra mainyu在当时是堕落之神Daevas的一员。“随便什么人都想得出，地狱的主宰者必定是Angra Mainyu，因为他创造了死亡，以及比死亡更罪恶的东西——欺骗。”


重装《波斯王子：武者之心》后搓出的阿瑞曼复仇！

盟约与誓言之神
密斯拉Mithra

“密斯拉的复仇”（Mithra’s Vengeance）虽然借用了一个善神的名字，但是这个连击的凶狠程度丝毫不亚于阿瑞曼的报复——它竟然是直接在“阿瑞曼复仇”后面再接一个斩击！

好吧，其实这位神灵所掌管的东西非常多——他是盟约之神、全知的真理保护者、牲畜的保护神、丰收之神，顺便还兼职一个诸多水域之神。在拜火教的典籍中，Mithra被描绘为“广阔牧场的守护者，有上千只耳朵和无数眼睛的全知者，崇高之神，永生之神，诸省的统御者，神圣之灵，他口中所说尽皆真理，他汇集世间一切知识，无所不知，无所不晓，他乐于助人，他永不睡眠，守望世间一切。他手中的钉头槌高高举起，瞄向堕落之神的头颅。”

限于篇幅，对《波斯王子》的考据其实还可以写上很多，比如《武者之心》中那花样百出的奇门兵器，就几乎全部能和波斯文化扯上关系，只是，只是——某编辑你再给点篇幅给我吧！

苹果全球开发者大会（WWDC）在美国旧金山马士孔尼会展中心（Moscone Center）开幕，5200名观众座无虚席。苹果CEO斯蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）在主题演讲中正式发布了苹果iPhone的第四代产品。iPhone 4有黑白两种颜色，16GB和32GB版本签约两年的价格分别为199美元和299美元，将于6月24日在美国、法国、德国、英国和日本同步上市，6月15日开始接受预订。

正式公布 苹果iPhone 4



这代表着革新

1 厚度仅为9.3毫米：相对于iPhone 3GS的12.3毫米厚度，变薄了24%。苹果宣称iPhone 4是全球最薄的智能手机。iPhone 4的前后面板都使用了玻璃材质，四边则环绕着金属边框。乔布斯形容："它美的就像一款老式的徕卡相机。"

相比较新品更有质感





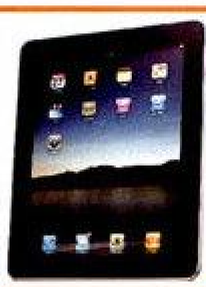
2 高分辨率屏幕：iPhone 4相比于iPhone、iPhone 3G和iPhone 3GS，屏幕提升至3.5英寸960*640像素，并采用Retina（视网膜）显示技术，对比度800:1，为之前3GS的4倍精度，可以使文字和画质更加锐利。





Retina屏幕是一种具备超高像素密度的液晶屏

3 A4 1GHz处理器：iPhone 4采用了和iPad相同的苹果A4处理器，主频为1GHz。存储方面则仍为16GB和32GB两个版本。iPhone 4改进了电池寿命：7小时3G通话，6小时3G浏览，10小时WiFi浏览，10小时的视频播放，以及40小时的音乐播放和300小时的待机时间。



和ipad相同的处理器

4 新加入陀螺仪：iPhone 4首次加入了新感应器三轴陀螺仪，保留了方向感应器、距离感应器和光线感应器，可以被更多的应用程序，尤其是游戏所应用。

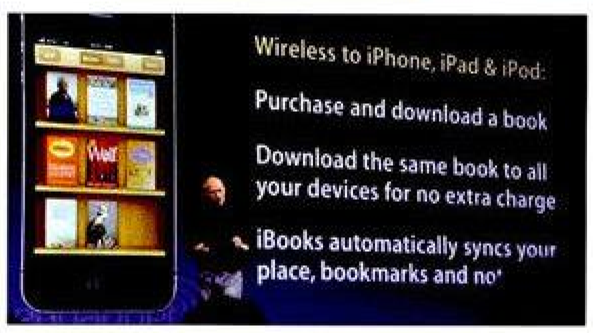
5 隐藏式天线：iPhone 4将手机的天线和边框整合在一起，侧边的不锈钢框架天线分为两段，充当两个天线。左侧负责接收蓝牙、WiFi和GPS信号；右侧是WCDMA和GSM天线。



6 WiFi聊天和高清摄像：iPhone 4加入前置视频通话摄像头，背部主摄像头提升至500万像素，并首次加入闪光灯，支持720P高清视频播放。

首次使用了双麦克风设计，其中一个副Mic可以起到主动降噪的作用，提高通话质量。同时，苹果为iPhone 4加入了基于Wi-Fi的Facetime视频聊天功能，并提供了制作视频的iMovie for iPhone软件。

7 iOS 4操作系统：苹果将iPhone OS 4改名为iOS 4。iPhone 4预装iOS 4.0，支持基于API的多任务；并且可以把应用程序整理至一个桌面图标中，使iPhone可以安装多达2160个程序（之前为180个）。iOS 4.0的邮箱将各个账户统一方便用户查看；同时，iOS 4.0加入了游戏中心功能以及基于HTML5的iAd广告平台，并优化了企业应用。



8 iBooks：iPhone 4搭载的iOS 4加入了iBooks功能，可以浏览PDF文件和epub电子书，并且能为电子书加入标记。

9 iAds：帮助开发者增加收入。乔布斯预计iAds将会在2010年下半年达到6000万美元的规模，同时会占据移动广告市场48%的份额。

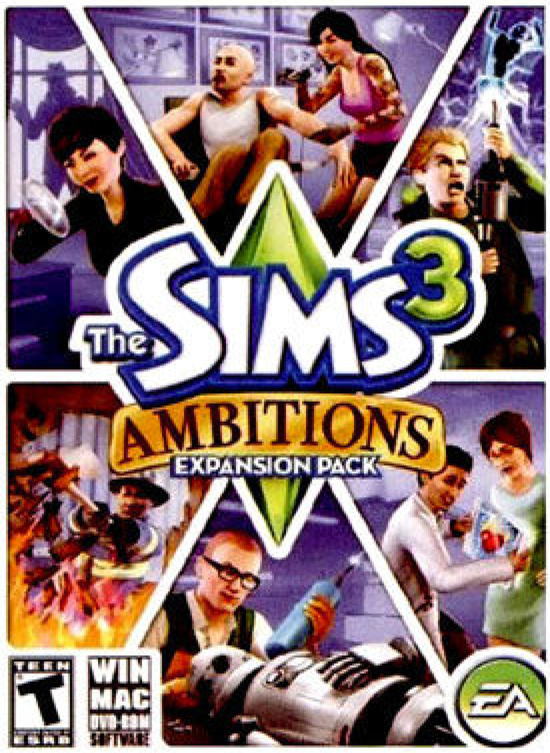




PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

毛师傅攒机谈（豪华发烧篇）

对电脑要有《野心》

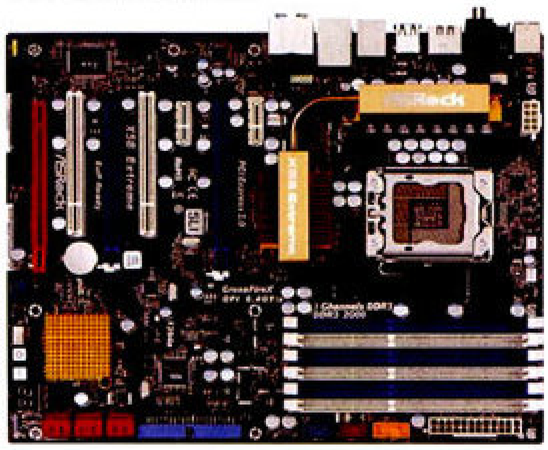


《模拟人生3：野心》可让玩家在他们的模拟市民生活中追求各种刺激发展与职场生涯，进而影响他们的整体游戏体验与邻近地区。在事业方面，玩家可以直接掌控模拟市民的工作，并决定让他们如何度过时日。你可以让模拟市民成为医生，进行居家照护并救人性命，或是踏上歧途给病人施打实验药物；或者，让模拟市民成为英勇的消防队员，扑灭恶火或用消防斧捣毁受害住户内的所有一切；另外，也可让模拟市民摇身一变成为解决疑难案件的调查员，漂亮地说服消息来源透露秘密，或在黑暗巷弄里修理罪犯取得情报。



Intel Core i7是一款45nm原生四核处理器，处理器拥有8MB三级缓存，支持三通道 DDR3内存。处理器采用LGA 1366针脚设计，支持第二代超线程技术，也就是处理器能以八线程运行。根据网上流传的测试，同频Core i7比Core 2 Quad性能要高出很多。

由于i7处理器的内存控制器内置化，所以其对CPU供电系统的要求比之前更高，在这里华擎采用了八相的供电设计，应对i7的高端处理器完全没有问题。华擎这款X58 Extreme主板BIOS中的超频设定的确非常强大，能够自动判别CPU能够承受的超频等级，而提供的超频频率设定也基本实际的超频幅度相符了。



蓝宝石Vapor-X HD5770能够满足主流游戏运行在主流顶级的1920*1200分辨率下，而且值得一提的是在绝大多数游戏中1920*1200 4X AA / 16X Af同样能够满足流畅运行标准。





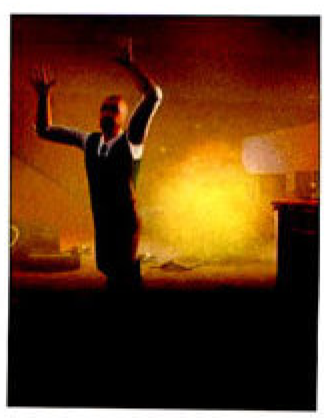
宇瞻此款第二代猎豹超频系列三通道DDR3超频内存套装模块除延续猎豹超频系列巨型散热片的设计，金黄色铝合金材质，更独家采用瀑气式窗孔，让热能在超频高温下能迅速散逸，让玩家在享受极速感官的电脑游戏时，仍能保持平台系统的稳定性。在DDR3-2000内存的市场定位来看，目前的i7系列处理器均不可以直接支持到该频率，最高支持到DDR3-1600。所以想要运行到内存默认2000频率需要超频才能完成，这就将使用人群定位在高端超频玩家方面，所以该款宇瞻猎豹三通道6GB DDR3-2000内存比较适合这部分人群使用。



华硕 MS226H秉承华硕“A+级面板，真靓彩表现”的品质追求，支持1920x1080全高清分辨率，动态对比度高达50000:1，170°/160°的可视角度让你随意都能舒适的观看，灰阶2ms响应时间完全消除托影所造成的视觉尴尬，它还配备了HDMI高清接口，购机时附赠HDMI转DVI连接线，可以轻松接驳PS3、Xbox360、Wii等高清娱乐设备，是发烧娱乐玩家的至in装备。

本期推荐配置		
Cpu	Intel 酷睿 i7 940(散)	￥2200
主板	华擎 X58 Extreme3	￥1199
内存	宇瞻 6GB DDR3 2000(猎豹二代)	￥1150
硬盘	日立 1TB 7K1000.C	￥490
显卡	蓝宝石 Vapor-X HD5770 1G GDDR5	￥1299
显示器	华硕 MS226H	￥1499

本推荐配置价格总计：￥7837
（不包括鼠标键盘等可自行搭配部件）





穿越时空的面容

漫谈《三国杀》的人物设计（魏国篇）（下）

郭嘉·早终的先知



字：奉孝
生于：170年
卒于：207年
籍贯：颍川阳翟
（今：河南省禹州）

天妒——在你的判定牌生效时，你可以立即获得它。

遗计——你每受到1点伤害，可摸两张牌，将其中的一张交给任意一名角色，然后将另一张交给任意一名角色。



《品三国》让不少被《三国演义》神话的人物还原了本来的面目，越来越多的人收回了自己曾经投给诸葛亮的选票，重新衡量“第一谋士”的应征者。我的意见倒是从未改变，因为自从接触“三国”以来，郭嘉就是本人最为欣赏的人物。

让我们看看曹操对郭嘉的评价：

与郭嘉首次交流令曹操喜出望外，他断定能够成就自己事业的，必是此人。（使孤成大业者，必此人也。）

各个谋士意见不同的时候，郭嘉的看法总是与曹操吻合。

赤壁兵败，曹操仰天长叹：“如果郭嘉还活着，事情就不会这样了。”（郭奉孝在，不使孤至此。）

在给荀彧的书信中，曹操甚至提到自己原本打算将自己的后事托付给郭嘉，可是英年早逝，徒呼奈何。（……欲以后事属之，何意卒尔失之，悲痛伤心。）

——想必刘备对诸葛亮的信任和依靠也不过如此吧。

郭嘉神机妙算、料事如神，对于人性的分析尤其入木三分，所以他敢于出险招、走钢丝，谋划了一个个令人瞠目结舌的妙计。每当曹操举棋不定，郭嘉总会力排众议，以雄辩的口才和缜密的分析说服他下定决心。平定吕布、驱赶刘备、扫荡袁氏、远征乌桓，郭嘉为曹操统一北方立下了不朽的功勋。相对而言，郭嘉离世以后，曹操的军事成就就显得乏善可陈了。


火凤燎原中作为腹黑军师的郭嘉是某猫的最爱



新三国中的郭嘉

至于郭嘉的生平详述，网络资源一搜一大把，恕不赘述，这里主要纠正一个小小的错误。“遗计”的来源为《三国演义》第三十三回的标题《曹丕趁乱纳甄氏，郭嘉遗计定辽东》：袁绍死亡，他的儿子袁尚和袁熙走投无路，投奔远在辽东的公孙康。曹操的部下建议出兵，曹操却按兵不动。原来郭嘉临终前遗留一计：袁尚、袁熙与公孙康的联合十分脆弱，我们紧逼，他们就齐心协力。我们放手，他们就自相残杀。果不其然，袁尚和袁熙密谋夺取公孙康的地盘，到头来丢了脑袋——其实这些是曹操自己的决策，《三国演义》不想让他太风光才换了主角。

当然罗贯中的移花接木也不是没有根据，郭嘉确实有过类似的作为：袁尚和袁谭（袁绍的另一个儿子）被曹操打得落花流水，郭嘉却主张无需浪费精力彻底歼灭他们。袁尚和袁谭原本不和，一旦安稳起来就肯定大打出手，曹操坐收渔利即可。

我想，曹操肯定参考了郭嘉的先例——彼时彼刻，他的心中是否再度浮现那个朝思暮想的身影？

可惜天妒英才，郭嘉二十七岁出山，三十八岁病逝，上苍只给他十一年的光阴挥洒才华。否则，他与诸葛亮和周瑜之间，将会展开多么令人期待的巅峰较量啊？！“天妒”尽管改变不了判定的结果，然而把牌收为己有的设定，也算是设计人员对这位天生奇才的致敬吧。



奉孝据说应该是帅哥来着的



夏侯惇·独眼的罗刹

字：元让
生于：不详
卒于：220年
籍贯：沛国谯县（今：安徽省亳州）

刚烈——你每受到一次伤害，可进行一次判定：若结果不为红桃，则目标来源必须进行二选一：弃两张手牌或受到你对其造成的1点伤害。



作为汉朝开国功臣之一夏侯婴的后代，夏侯惇以刚烈的性格闻名遐迩。有人侮辱他的老师，当时年仅14岁的他二话不说直接杀之。看上去狰狞恐怖的独眼更是他火爆脾气的集中体现：夏侯惇不慎中了埋伏，被吕布的部将曹性一箭射中左眼。夏侯惇拽出箭矢，上面还带着自己的眼球。“父精母血，不可弃也！”他大叫一声，把眼球硬生生吃了下去！曹性目瞪口呆，被纵马挺枪的夏侯惇一击毙命。因此《三国杀》里面的夏侯惇也是个浑身带刺的家伙，对他下手之前总得掂量一番。

除此以外，夏侯惇就没有留下什么印象深刻的战功了，反倒是没少出现在落败的场面。大概曹操看出夏侯惇是将才而非帅才，后来很少让他出征前线，主要负责看家护院。夏侯惇在这方面倒是如鱼得水，稳定了后方，保障了后勤（请脑内补完一位独眼猛男亲自走访基层的情景），深得曹操的信任。曹操允许他自由出入自己的卧室（腐女别想歪了），没有第二个外人享受此等待遇。

甄姬·薄幸的美人



字：不详
生于：182年
卒于：221年
籍贯：中山无极（今：河北省无极县）

倾国——你可以将你的黑色手牌当【闪】使用（或打出）。
洛神——回合开始阶段，你可以进行判定：若为黑色，立即获得此生效后的判定牌，并可以再次使用洛神——如此反复，直到出现红色或你不愿意判定了为止。



说到甄姬就肯定提到《洛神赋》，一大堆资料整理下来，我才发现原来流传于民间的说法实在不靠谱。

“江南有二乔，河北甄氏俏”，甄姬是与大小二乔齐名的倾国美女。她才貌双全，知书达理，嫁给了袁绍之子袁熙，似乎幸福美满的生活就在眼前。没想到袁绍很快一败涂地，大本营邺城被曹军攻克。曹操的儿子曹丕前往袁绍的住宅抄家，顺便“接管”了甄姬，纳为正妻。

尽管甄姬一如既往的做个好太太、好儿媳、好母亲，然而痴心的脚步追不上变心的翅膀。继承父位的曹丕登基称帝，却始终没有设立皇后。他的心思全部放在了宠妃郭女王上面，根本不与甄姬住在一起了。深宫苦闷的甄姬无可解忧，只得寄托情丝于笔墨，写下了诗词《塘上行》。天有不测风云，同为文学爱好者的曹丕竟然莫名其妙的勃然大怒，不由分说的逼死了甄姬。尸体“被发覆面，以糠塞口”，惨不忍睹。

在甄姬冤死的九个月后，曹丕册封郭女王为皇后。大概老天也看不下去了，曹丕的九个儿子多数夭折，他只得选择甄姬与自己的骨肉曹叡作为接班人。上任的曹叡追认生母为“文昭皇后”，红颜命薄的甄姬总算平冤昭雪。

因为甄姬的遭遇过于突然，便有八卦之人认为甄姬和曹植的婚外情才是曹丕赐死的原因，论据就是浪漫主义名篇《洛神赋》。其实《洛神赋》原名《感鄄赋》，亦作《感甄赋》，这里的“甄”不是甄姬的“甄”，而是通假鄄城（今：山东省濮县）的“鄄”：曹植感慨的不是甄姬，而是怀才不遇的鄄城之主——自己。《洛神赋》根本就是曹叡修改的名字，结果被人牵强附会，谣传至今。再者说来，曹植为了争夺王位差点和曹丕闹翻了，哪有胆量向哥哥的妻子公开示爱？还是保命的《七步诗》来得实在。就算有媳之叔和有夫之嫂真有一腿，藏着掖着还来不及，为何还要形成书面记录？

澄清真相之余，我深切的对甄姬的身世感到怜惜。在兵荒马乱的封建时期，女人是毫无地位可言的，即便甄姬这样的绝世佳人也左右不了自己的前途，历史对她的真实姓名都没有确凿的记载（有兴趣的朋友不妨查询一下）。也许《三国杀》所要表现的，正是甄姬黑色的命运吧。



当年的甄姬看来需要好好的补个妆



现在三国智的甄姬姐姐

许褚·虎痴



字：仲康

生于：不详

卒于：232年

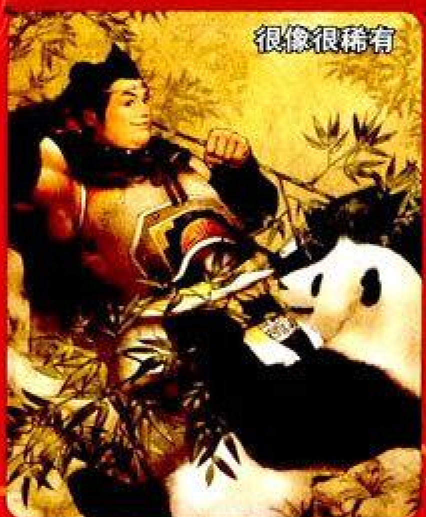
籍贯：谯国谯县（今：安徽省亳县）

裸衣——摸牌阶段，你可以少摸一张牌；若如此做，该回合的出牌阶段，你使用【杀】或【决斗】（你为伤害来源时）造成的伤害+1。

许褚“长八尺余，腰大十围，容貌雄毅，勇力绝人”，东汉末年，他在家乡聚集数千户人家，抵御贼寇。弹尽之时，许褚以飞石御敌，打得敌人不敢靠前。粮绝之际，许褚与对方讲和，以牛换取食物。没想到恋家的牛自己跑了回来，许褚毫不含糊，一手拽着一条牛尾巴，把两只牛硬生生的拖走。贼寇大惊失色，牛干脆不要了，逃之夭夭。



曹操对许褚倍加赏识，将其比作汉朝的开国猛将樊哙。许褚和不打不相识的典韦共同担负曹操的警卫工作，后来典韦战死，曹操的贴身保镖就只剩许褚一人。由于勇猛如虎，再加上少言寡语，许褚就有了“虎痴”的外号。许褚为人忠心耿耿，工作兢兢业业，几度拯救曹操于水火之中。特别是在征讨韩遂、马超的过程中，渡河的曹操被数万骑兵追杀。许褚左手举起马鞍挡住如雨的箭矢，右手撑起竹篙控制船只，终于摆脱困境。



很像很稀有

过了一段时间，两军正式对垒，就连马超都有些忌惮许褚的刚猛，打消了偷袭曹操的念头。次日，双方展开了荡气回肠的对决：许褚和马超恶斗了一百回合不分胜负，马匹均已疲惫不堪。两人各回军中更换坐骑，然后又是一百回合的大战。许褚性起，索性脱掉盔甲，赤膊上身，再度与马超交锋三十多个回合。最后单挑演变为群殴，许褚和马超方才收手。回到帐中，马超惺惺相惜的慨叹：“吾见恶战者莫如许褚，真‘虎痴’也！”

据说有位后人将许褚的“裸衣”奥义发扬光大，为了保卫世界的和平“卖肉”不断，他就是青铜圣斗士紫龙……



许褚胖子的形象已经被确定

夏侯渊·疾行的猎豹

字：妙才

生于：不详

卒于：219年

籍贯：沛国谯县（今：安徽省亳州）

神速——你可以分别做出下列选择：1.跳过该回合的判定阶段和摸牌阶段。2.跳过该回合出牌阶段并弃一张装备牌。你每做出上述之一选择，视为对任意一名角色使用了一张【杀】。

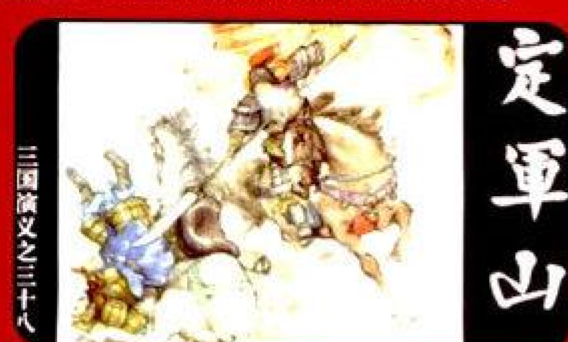


曹魏第一代武将基本都是自然死亡，只有夏侯渊、张郃、典韦等数人裹尸马革，而且夏侯渊是被蜀汉名将黄忠所杀，于是“拥刘反曹”的罗贯中总算抓住了痛脚，把妙才好一通贬低，放在现在等于说他是“废材”。

事实上，夏侯渊完全对得起“妙才”二字。他是曹操的同族兄弟，刚毅果敢，作战一向冲锋在前，深受部下的拥戴。夏侯渊最辉煌的战绩有两个：一是平定作乱三十余年的宋健，二是攻打韩遂的兴国之战。他将运动战的精髓发挥得淋漓尽致，屡屡上演以少胜多、以弱胜强的好戏。原住民看到夏侯渊无不心惊胆战，以至于曹操每次召见当地的族长酋长，总有他的作陪，威慑的作用不言而喻。曹操以孔子之言“吾与尔不如也”盛赞夏侯渊，可见他的过人之处。

“速度”是夏侯渊指挥艺术的核心，军中流传一句话：“典军校尉夏侯渊，三日五百，六日一千。”平均每日跋涉160余里，这在“交通基本靠走”的三国年代绝对是了不起的成绩。《三国杀》的“神速”可以忽略“乐不思蜀”等延时类锦囊的限制，传神的刻画了夏侯渊行军的专注。

早在曹操还不是什么人物的时候，夏侯渊曾经主动替他顶罪入狱。能够拥有这样一位讲义气的朋友，夫复何求？



夏侯渊在定军山一战让黄忠老头成名了

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

三國智 集换式卡牌游戏

竞技性的升华

——三国智进阶规则

三国智在发布之初，骰子在其中的应用曾让当时的TCG玩家们眼前一亮，具体在游戏中的应用是，通过与另一个创新元素——将领智力值的交互，来对谋略的效果执行进行判定，详细说就是命中判定，作为一个以将领、宝物、谋略和少量事件作为主要互动内容的游戏，谋略使用骰子作为命中判定，使其在很大程度上脱开了玩家的控制，而几乎全由随机来决定其战术的成功执行。当然，三国智的骰子也不是全然随机，通过不同的智力数值，而使随机结果的出现能够大致被限定在一些可预计的范围内，三国智的游戏组使用了这样的方式来使得骰子的引入显得平衡而合理。



骰子与竞技

对于这一点具体如何实现，相信玩过三国智的朋友都清楚，这里就不再多说，而笔者在之前有深入接触过万智牌和魔兽世界，所以对于TCG游戏还是有大略的了解，在当时接触了三国智一段时间之后，我们一些老TCG玩家发现了骰子在三国智中随机性的发挥有些过于大，于是有不少玩家提出了骰子影响了玩家对自己卡组的操控，对战局的把握，甚至有玩家开玩笑说把游戏带入了一种需要操练掷骰子技巧的怪圈，对于这样的看法，笔者认为有过于夸张，但不能否认的是，三国智中的骰子确实在一定程度上收回了玩家对于战局的控制权，而交由随机规则来完成，至于这一点究竟对于游戏的影响大不大，取决于玩家对于这款游戏的根本态度和想要从中获得何种娱乐体验。





我们都可以看到，能够带起竞技浪潮的游戏，比如会有大型赛事、职业玩家，都不会是单纯比试运气的游戏，也就是说，职业玩家希望自己参与的游戏能够足够的可控，这也就可以理解为什么一些资深的万智牌玩家一直对三国智的骰子设定充满疑虑，在这一点上，骰子使得三国智更带有一些桌游的色彩，也就是说娱乐性大于竞技性，笔者并不认定这是一个不好的状况，但我们可以看到，纵凡成功的TCG游戏，都在通过规则和赛制等确保其良好的竞技性，骰子固然会让一场游戏很欢乐，但比拼运气的游戏并不能很好的吸引玩家去深入研究它，这里说比拼运气有一些夸张，但是对比成熟的万智牌，三国智的运气成分仍旧大了一些。





进阶规则的扩展

鉴于这些情况，综合玩家的种种反馈，三国智官方在上个月时候公布了一个内测版的进阶规则，笔者有幸申请到内测资格，并与朋友按照拿到的规则说明进行了近两周的游戏，中途拿到了官方的第二版内测进阶规则，在第一版的基础上做了比较大的修改，在将测试报告发送给官方之后，在这里简单谈一下对这一版内测规则。

规则定名为进阶规则，那么应该意味着原规则仍可适用，而为更喜爱竞技的玩家提供进阶规则。进阶规则不再使用骰子作为谋略判定，而是直接结合目标将领智力，也就是说，在排除被反击的情况之后，当玩家发动一张谋略时，其是否能够成功执行，是可预见的，换句话说，游戏将谋略的命中与否交还到玩家手中，由玩家的分析和判断来决定，这样的改动应该说比较好地实现了玩家对自己卡组的战术控制。

在进阶规则中，不同的谋略将会注明不同的命中智力，例如一张谋略的命中智力为4，那么当它指向的敌方将领智力在4或者4以下的时候，它将必定会成功，当然被反击等除外，这也就使得分析场上形势来做出决定更加可行。细致上来说，这样的设定，其平衡性也就在于对谋略卡牌效果和命中智力的具体设定，以及对一名将领的智力设定，这些需要三国智的设计者们审慎推敲，而我们的内测也是在为提供建议和方向。





官方公布说目前正在编订第一版的规则白皮书，同时也在努力于新一版本卡包以及进阶规则的完善，在内测结束后，最终的进阶规则是否会与笔者拿到的一样还不能确定，但笔者认为三国智只要乐意在提供更良好竞技体验的方向上作出努力，那么最终做出的新设定必定会规避之前过大的随机性，不过，完全去掉骰子也不是很好的做法，为偶尔一两张卡牌开放概率性的执行结果也不失为一个有趣的玩点，总之，新卡包、新规则、新设定出炉在即，希望在玩家的等待中，三国智最终能够交出令人满意的答卷。

电攻百科：《三国智》将进行一次规则重塑，新版的规则将在近期公布，而电攻那个也会进行追踪报道。





国产桌游大爆发

[方盒子365]四款最新游戏大揭秘

在本期杂志中，我们来介绍一下上海[方盒子365]出品的原创中文桌面游戏，[方盒子365]是上海乃至全国的第一家从事桌游的公司，也是中国桌游吧的创始人，在不断的努力中，逐渐成长为了在国内桌游市场占有主导地位的桌游运营公司。在国内桌游飞快普及的这段时间里，[方盒子365]一直鼓励着国内的桌游创作人员去做自己的游戏，并且给予力所能及的支持。在一段时间的开发，测试和制作后，推行了第一波，4款国人自己制作的游戏，先不论参考了多少其他游戏的要素，这能够去引领原创有风潮的魄力，在国内可谓顶尖。

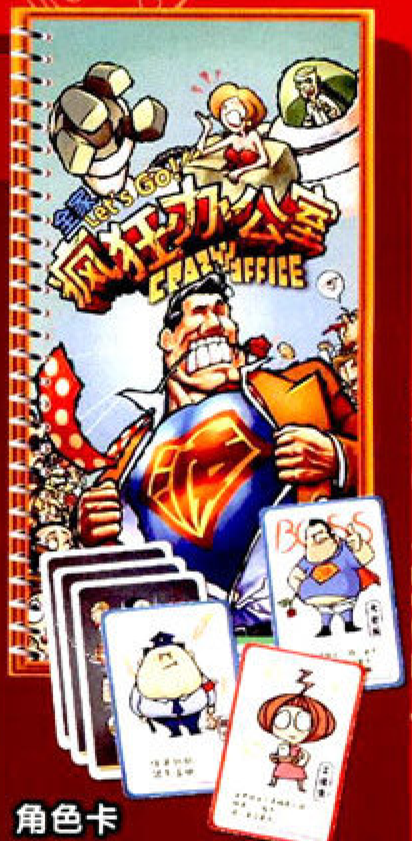


办公室里撒撒野
——疯狂办公室



事件卡+人物卡+地点卡+状态卡

《疯狂办公室》是一款以办公室故事为背景的纸牌类桌面游戏，适合3-10人以上进行游戏。在办公室里流传着各种传闻逸事，每位玩家都扮演着办公室中的一名角色，成功的将办公室的最多最离奇的故事完整叙述出来的玩家将成为办公室的胜者，而在一个又一个的故事被讲述的同时，故事的主角们随着故事的诞生将会被绯闻缠身，被绯闻纠缠过多的玩家将会出局。所以在大家急切的想要最先说出故事的同时，别忘了别让自己因为被绯闻纠缠过多而遗憾出局。



角色卡

《疯狂办公室》是一款节奏非常紧凑的游戏，所有玩家同时抓牌和弃牌，直到自己手上的牌能够组成一个故事所需要的要素，可以立即将手上的牌摊开，大喊“老板来了！”或者玩家们事先约定的口号，这时候所有玩家，包括摊牌的玩家，都要去抢桌子中间的方框办公室字样的牌。因为牌的数量会比正在游戏的玩家数量少一张，所以一定会有一个人抢不到牌，而抢不到牌的玩家看作是闲扯被老板抓住了或是之类的情况，获得一个绯闻标记。在玩家抢完牌并且给没有抢到牌的玩家一个绯闻标记后，摊牌的玩家还是将自己牌中的要素连串起来，说成一个完整的故事。一个故事需要包括以下要素：事件，人物，人物的数量必须满足事件所需要的人数，过程以及地点。玩家能在故事中添油加醋，但是必须包含所有自己摊开的牌中提到的内容。如果在说完故事后，发现有漏掉或说错的，这名玩家要获得一个绯闻标志。所以在兴奋的广播他人的绯闻时，不要因为说的太高兴而忘了关键要素哦。



方寸之间的二战
——死亡前线



设施牌

资源牌

技能牌

《死亡前线》是由黑门工作室开发、[方盒子365]发行的战略类卡牌游戏，玩家分别可以选择扮演二战时期的德国国防军、党卫军、美国或英国，在桌面的方寸之间再现二战的激烈交锋。游戏可以是2人进行游戏，或者4人进行。玩家分成两个阵营来对抗，德军一人（一组），盟军一人（一组）。玩家在自己的阵地上布置部队、补给或设施，或是使用部队特有的能力。在布置完战场后，开始与敌方进行火力交锋。凭借歼灭所有敌人或突入地方阵地后方之后获得游戏的胜利。

虽然《死亡前线》使用的是卡牌进行游戏，但是其游戏方式更像在进行一场战棋游戏，在选择是否要补充手牌后，玩家开始布置自己的阵地，在布置的同时，可以根据敌方的兵力安排，将自己已经安排在场上的单位进行移动，但是一个单位在一个回合中只能移动一次，所以在布置自己的战场的时候，要谨慎考虑。单位的作战能力都清晰的标注在卡牌上，作战单位在得到相应量的补给后才能有战斗力，所以在安排火力网的同时，不要让自己的补给脱节。在双方都安排完自己的部队后，双方开始交火（在交火之前，玩家双方可以选择是否使用自己手上有的技能牌），盟军方会先采取行动，战斗时，可以选择多支部队攻击同一个目标，他们的伤害会累加，一支部队一回合只能攻击一次。在双方都结束所有部队的攻击后，开始结算是否达到游戏结束的条件，如果满足，则游戏结束，不满足，则继续从摸牌步骤开始继续进行游戏。

文：小侠 编辑：装甲兔 美编：小杰



勇者大考验 ——勇者对对碰



《勇者对对碰》是以上海[方盒子365]旗下的F&F城市勇者主题桌游概念馆为背景制作的一款欢乐型游戏，游戏主要考验玩家的反应能力。游戏中包含了骑士、魔法师、冒险家、路人甲和勇者。在某个职业在场上居多时，玩家就需要以最快速度作出相应的反应。

在游戏开始前，每位玩家都会获得相等数量的牌，将它们面向下的放在自己面前，然后在回合开始时，所有玩家一起翻出自己牌堆上最上面的一张牌，面向上的放在桌子上，这个时候，玩家们需要看那种职业的头像数量在桌面上显示最多，相应的职业都有不同的动作。做错动作，或是动作明显最慢的玩家，就要将所有的牌收下，理成一叠，面向下放在自己牌堆的最下方。如果难分谁快谁慢，那么翻出的牌会留在桌上，玩家继续下一轮。累积的牌会在出现失误玩家或最慢玩家后，一起分配给他们。如果有多名玩家做错动作，或是都比最快的玩家明显要慢，那么，将桌上翻出的牌全部理在一起平均分给这些玩家。最后，谁能够把自己面前牌堆的牌出完，谁就是胜利者！


职业牌 路人牌

刺客的信条 ——Mr.M谋杀法则之拜占庭刺客





《Mr.M谋杀法则之拜占庭刺客》是灯神工作室制作、[方盒子365]发行的作品。游戏讲述的是在一个城堡中，出现了一名拜占庭刺客，这名刺客可能是这个城堡中的任何一个人，随着城堡中的人物一个接着一个的死去，扮演揭露者的玩家需要观察死者的死亡方式，和运用城堡中各种人物的能力，华丽的推测出谁是隐藏在城堡中的刺客。而扮演扮演拜占庭刺客的玩家，则要巧妙运用手中的谋杀手段，迷糊揭露者玩家的视线，让他们难以猜出你的身份，或是利用城中人物的能力，使得玩家对死亡案情的调查变得困难，从而达到谋杀大量城中人物的目的。

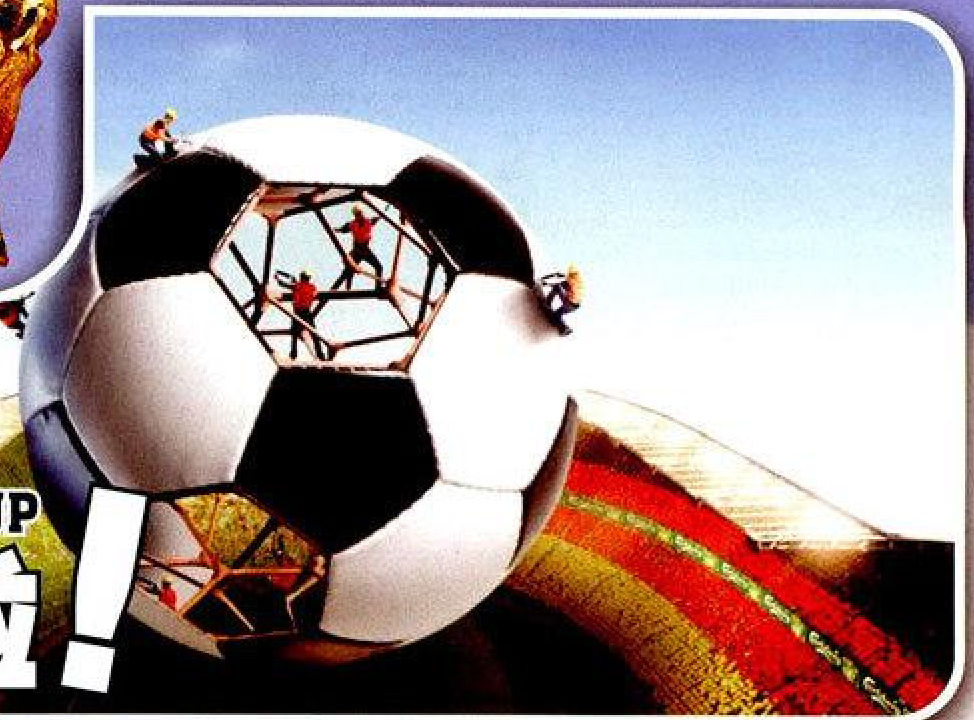
扮演Mr.M的玩家会先从嫌疑人卡中随机抽走一张，表示此角色即本局游戏中的刺客。游戏进行中，随着玩家人数的不同，每个回合能提供给玩家使用的角色数量会有所不同。揭露者玩家会先从可以行动的人物中进行挑选，然后安排他们的行动。而在揭露者玩家的行动结束后，Mr.M的扮演者可以使用揭露者未选择使用的剩下的角色，或是选择一个揭露者使用过的角色，在Mr.M完成行动后，进入谋杀阶段，Mr.M从自己的谋杀法则卡中选取一张，然后从人物卡中抽走一张符合此谋杀条件的人物杀死，被杀死的人物被从牌库中抽走，将谋杀法则卡面向下盖在此人物上，并将版图中的对应人物横置，表示其已经死亡。揭露者们能通过在下一会和中移动人物去调查死因，被调查的死亡人物身上的谋杀法则卡会被翻开给所有玩家看到。在不断的谋杀和调查中，揭露者们若能在游戏结束前或游戏结束时推理出刺客是谁，就能够获得胜利。反之，如果Mr.M杀死了5个人物或使用了5张谋杀法则卡后，揭露者还没能推理出正确的刺客是谁，或是在游戏结束之前的确定性推理时推理错误，那么，Mr.M将获得游戏的胜利。


角色卡


嫌疑卡


整体效果

玩家交流 Players Exchange



2010 WORLD CUP 看球啦！

月度人物 每信必回 sky说的

浙江·陈瑜炜

我们学校貌似有十来个探头，比初中好多了，初中30多个，悲剧啊，真不知道学校发什么神经，装这么多个摄像头干嘛？

本人才寄了两次，就中奖了，鄙人很开心，这是对吾的鼓励，朕会一直努力，孤要将月月姐的奖品全部抢光，咱才会停止，说实话，寡人当时是没抱太大希望，而且过了好几个月才有洒家的中奖信息，但臣依旧感到受宠若惊，咱的“电攻男”造型照片会不会登一下？在你邮箱N个月了，是没收到还是？

sky

如果你就读的是贵族学校，我理解，毕竟钱多得没地方花的痛苦不是一般穷苦大众能够想象的；如果是现在学校都这幅德行，我也能够理解，吃饱了没事做的折磨更不是像我们每天忙着赚钱的劳动人民所能体会的，其实这种行为曾在美国受到学生及父母的集体诉讼，指控此行动构成“间谍”行为，违反联邦法律和美国宪法《第四修正案》的规定。以前的孩子很单纯，老师也很单纯，作为一个经常和中学生打交道的编辑来说，在这六年从业生涯中和读者接触下来，我能很强烈的感受到孩子们没有变，和自己小时候一样那么天真、那么无邪、那么的不谙世事，到底是现在学生的自律能力差了，还是老师的思想复杂了，只有那些要求安装监控探头的家伙自己知道。

陛下的照片，小人已经收到，届时会和所有电攻男制作一幅拼图海报，大王的奖品是微臣应该奉送的，所以希望阁下不用介怀，至于公子非要和一柔弱女子抢东西的行为，贤弟认为不妥，尊驾应该放开胸怀，别再被这些世俗之物所绊，盼足下能够早日大彻大悟，停止这种胡言乱语，贫僧累了，欲找师太诵经礼佛，理理思路，望道长见谅。

浙江杭州·丁凯

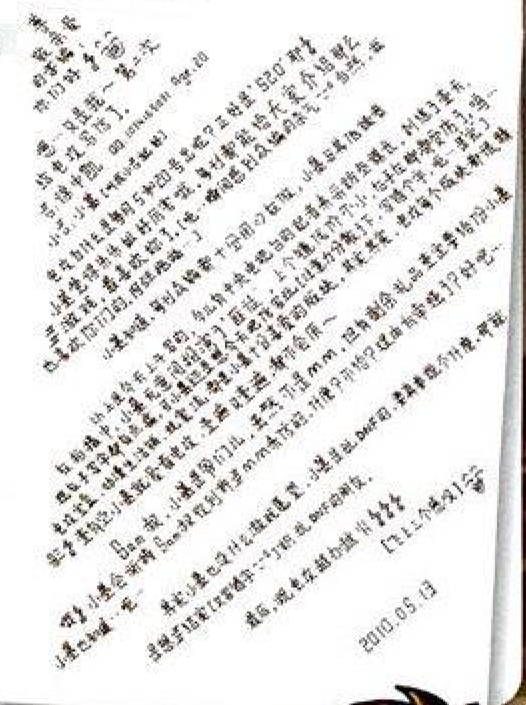
我是电攻的忠实读者，看电攻已经快8年了，现在已经步入社会，快30的我在事业上却一无所成，到现在还是一个小跟班，我不知道将来该怎么办，每次想到这都觉得压力很大，还好有电攻为我分忧。

sky

黄忠六十跟刘备，德川家康七十打天下，姜子牙八十为丞相，佘太君百岁挂帅，孙悟空五百岁西天取经，白素贞一千多岁下山谈恋爱。年轻人，你说你急什么？天生我材必有用。

福建边防总队·小墓

今天有中央电视台的记者来采访参谋长，训练了一天，在拍摄中，小墓无意间扮演了“匪徒”，上个镜代价不小，右手左脚都受伤了，呜呜呜，现在手写字都有点疼，可小墓还是想今天把信写完。电攻宝盒、动漫生活铺、玩家交流都是小墓十分喜爱的版块，其实，电攻每个版块都很精彩，一有空小墓就爱看电攻。


2010.05.13

看球、玩球、不评球

6月开始的世界杯比赛，让包括大叔在内的编辑部老爷们儿激动不已。除了每晚7点半、10点的球赛绝对不会错过外（2点的就放弃吧，毕竟还要做杂志么），大叔还特地在家里和编辑部的电脑上安装了最新的实况足球2010，平时一有空就玩上几盘国家队比赛。最后如果实在脚痒了，就组织小编们周末踢球，反正就是想着法子享受这四年一度的盛会。不过有一点大叔始终三缄其口，那就是评球！因为大叔的乌鸦嘴和球王贝利有得一拼，说啥队赢，啥队就输，所以……



PDF过刊杂志收藏购买微信：DIW2888888

塔罗牌无罪，为其正名



虽说月月是实打实的非球迷，对于足球的了解仅仅停留在“我这辈子是看不到中国队夺冠了”，但受周遭激情球迷的影响，也开始非专业地关注起球赛的输赢。注意，只限定在比分上哦。之前朱朱和我为荷兰和丹麦用塔罗牌算了一卦，害得原本一心支持荷兰的我倒戈相向……结局相信关注世界杯的同学都懂的。思前想后，总结原因出在倒霉光环朱朱身上。所以，我决定了，世界杯期间，每日亲自为热门队算算，以正塔罗牌之名。

PS：非常感谢这么久以来大家对我的支持，两年多快乐的电攻生活令人留恋。虽然月月即将谢幕，但若读者们有什么小秘密愿意与我分享，欢迎你们来敲门哦。

sky

sky不知道你们部队对于“匪徒”的扮演者是如何界定的，是你长相过于狰狞，还是参谋长对你有成见，但小墓有一点做的不厚道，明知道有电视台来采访，也没想着帮电攻打打广告，只惦记着自己上镜，就没想着让我们也露个脸。

天津·小弟

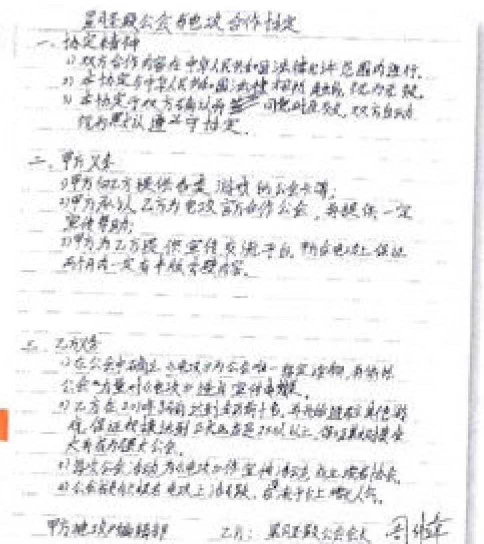
1、THQ为什么不出PC版的WWE了呢？我可是WWE粉呢？
2、《神魔大陆》何时公测？是收费的吗？
3、每年电攻有什么和读者互动的活动？
4、sky头上的23号是公牛还是骑士？

sky

1、你说的WWE是指《激爆职业摔角》吗？没想到小小年纪，口味就如此之重。
2、据内部舅舅了解，公测会在9月开启，完美的游戏道具收费的可能比较高。
3、电攻从来不会每年和读者互动，而是每期都有与读者互动。
4、你觉得以sky现在的高龄会去崇拜詹姆斯这样的“孩子”吗？

广东·周伟章

sky哥，不对，儿子都快当小编了，叫sky大叔好不，你在2009年某期电攻上说的把我寄来的字置在小编工作室墙上是真的吗？我想当电攻首席读者，5年电攻陪我成长。附上外交部拟定的《合作协定》如果同意，我马上发出正式文件。



sky

我儿子快当小编了？谁造的谣？哥还是一个含苞待放的“黄花大闺女”，别影响我在广大女读者心目中的地位。

至于首席，我倒是想起一件事，前几天去剃头，店员问我要什么档次的理发师为你剪发，

我就问了：“你有哪几种？”

店员说：“有店长200元。”

我说：“有没有便宜点的？”

“总监150元。”

“往下”

“专家理发师100元”

“再往下”

“再往下就是最低档了？”

“多少钱？”

“30元，还送一次肩部按摩。”

“就他了。”

只听店员不耐烦的喊了一句：“首席理发师有客人找你。”从此以后，我就一直把“首席”和“便宜”联系在一起。

《合作协定》？跟我们谈条件，不要命了，也不打听打听，当初暴雪到处找魔兽官方杂志合作伙伴，我们正眼都没瞧过他们（当然，他们也没正眼瞧过我们），你个小小首席读者敢来和我们谈条件？还是先把电攻变成你的首席刊物再说吧。

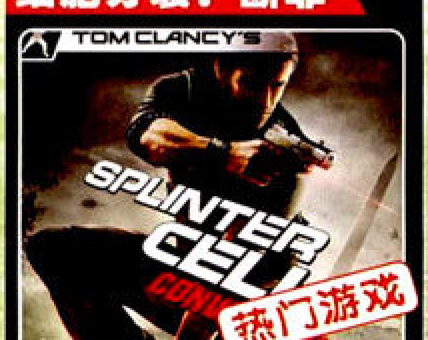
广东梅州·吴峰

·这是我第三次写信，前两次不知是去电攻还是去西天了，可能邮差偷懒寄得太迟了，没关系，哪怕寄了9999次没寄到我也依然淡定。
·电攻的杂志几时发行？回函卡邮花是两张一起寄吗？自发行日起寄信几天内才算有效？

sky

·如果你真的9999次sky还没收到你的信，那去西天的不是信，而是这个邮差。
·是不是一起寄并不影响你在杂志上镜，只是收集上下期的邮票有奖品。

细胞分裂：断罪



Sky：这个游戏让我染上许多很难让人理解的坏毛病。

梦幻之星2携带版



装甲兔：高质量的汉化与游戏内容，使得午休时间联机游戏的盛况很有当年全民《怪物猎人2》时代的范儿。

世界杯



Sky：世界杯——我相信这个时刻，世界各地的目光都在这里。

蔡康永的说话之道



月月：特别拜托哥哥从台湾带来的新书，看看读书人的“心机”究竟能重成什么样。

觉得荷兰队夺冠有望



某猫不是个不看球的人，但是基本上不评球，虽然这看起来好像某猫是个很含蓄的样子，从来不说三道四，不过其实是因为某猫记不住名字，所以球队实力和球队名排不上号。不过这一次某猫认定了荷兰，这不是一个喜好问题或者是科学函数分析的结果，而是一个简单的推理：荷兰→红魔→红魔馆→蕾米莉亚大小姐的手下，所以给我赢吧！

河南平顶山·袁正午

月月姐“虫族女皇”的造型很赞，那个姿势让我联想到了《攻壳机动队》的海报，那个叫小仙的是新人吗？朱朱姐的造型总是一只眼啊？现实的发型就是如此吗？sky的造型是“圣堂武士”吗？大叔很强悍，铁血纯爷们；夜猫仍是一如既往的……猥琐；睡猫则让我联想到《星河舰队》中的吃脑怪虫，最后重申一下：一定要恢复《如果宅》。

sky

·小仙是新人？她可是我们这帮人里资历最老的好不，当然她年纪还是很轻（小仙拿着刀指着sky）。

·朱朱在编辑部混到现在，什么造型、发型对于我们已经不重要了，我们关心的是她今天会克谁？正所谓天煞孤星，轻者破财消灾，重者性命不保。

·我不是“圣堂武士”，我是很帅的圣堂武士。

·贪睡猫的吃脑怪虫原型都被你发现了？看来你很难见到明天的朝阳。

·《如果宅》从来就没消失过，只是搬迁至前方左转500米——网络版，欢迎继续收看。

上海·任晓辉

你们电攻编辑部的群，人还真多，问一下你们都是高级群，为什么不开几个超级群，也比较方便。

sky

开什么档次的群，这和什么时候开始用QQ有关，编辑部从小个个都是土包子，能开到高级群已经算是早熟了，你就别再为难我们了。

浙江·夏启冬

《星际2》会有简体中文版吗？或者暴雪会不会发汉化补丁，《怪物猎人online》国服有代理吗？

sky

《星际2》会不会有简体中文版，看看现在的巫妖王就知道，到死的一刻，字幕上都没打出阿尔萨斯的字样，在台服说了那么多年“安”，冷不地有人发句“你好”，半天没搞明白什么意思，难怪暴雪会把第二个资料片命名为《巫妖王之怒》，他怒的不是自己的壮志未酬，而是影射暴雪眼睁睁看着大陆大把大把的钞票摆在面前，却怎么也赚不到。

玩友文萃

广东茂名·曾才宠

满纸荒唐言，一把辛酸泪
你是我的太阳，你是我的星星，日日夜夜都照着我的心
神啊，俺可终于找到你了，请把我带走吧。
电攻——心灵的归宿
有了电攻，一定成功
若无电攻，只能出恭

sky：曾同学最后一个词有些口味重，本杂志明文规定只能放些电视台能播的，很遗憾sky只能帮你改个低俗的。

一笑而过

今年湖南省的高考作文题是“早”，考完出来大家讨论着，突然一人惊呼：“早”，不是“旱”吗？！

清晨，唐僧从梦中醒来，发现孙悟空跪在自己的床前，于是便问：“悟空，你怎么了？”孙悟空满脸泪水的说：“师傅，我求您了，下次说梦话，不念紧箍咒，行吗？”

说金钱是罪恶，都在捞，说美女是祸水，都想要；说高处不胜寒，都在爬；说烟酒伤身体，都不戒；说天堂最美好，都不去！

母狼刚失恋，觅食时路过一间小屋，听到一男人教训自己的孩子：“再哭，就把你扔出去喂狼。”小孩在屋里哭了一夜，狼在外面守了一夜，也没见男人把孩子丢出来，狼哽咽得说：“男人，男人都是骗子！”

从前有个国王要帮公主征婚，把一个苹果放在公主头上，并和三位男士说谁可以将苹果射中，就能得到公主。第一位男士一箭就射中苹果，说：“I`m 波斯王子。”第二位男士一箭也把苹果射中，说：“I`m 李逍遥。”第三位男士不小心把公主射死了，他说：“I`m sorry。”

Per Qualche Dollaro In Piu



肥龙：从海扁王到黄金三镖客，我在牛仔精神中升华。

灰羽联盟原声集



贪睡猫：不知为什么就是忽然想要听听，我真的不是老了怀旧啊。

闰年



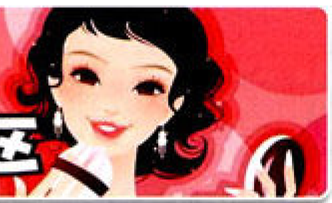
小P羊：2月29日求婚，这算什么意思？好吧，又一部描写欢喜冤家的影片。

波斯王子：时之刃



Samtown：对女配角的期待要远多于男主角。

MM回信专区

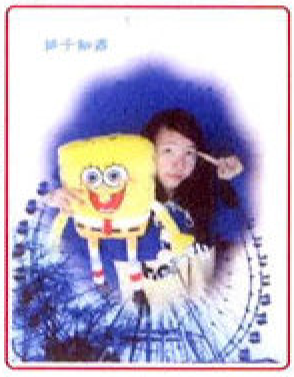


本期大叔要告诉大家一个好消息，电攻美眉群正式成立啦！群号码是：112187080，欢迎广大MM读者加入哦！当然，首先就是欢迎给杂志回过信的读者啦！如果你假装MM混进本群让大叔知道的话，哼哼，就别怪我不客气咯！

电攻美眉读者群：112187080

MM	年龄	星座	QQ
湖南省 邹嘉仪	13岁	金牛座	279140131

最近在玩的游戏 **新飞飞online**



各位小编们好：

首先感谢电攻，感谢游戏给予了我新生的希望。千万不要觉得夸张。我生涯的前12年时在深圳度过的。可是，小学毕业后，我却要回到一个小城镇上去读书，原因是我的户口不在深圳。离开了同学朋友们的我一度极为沮丧，想死的心都有。这个时候，游戏救了我，电攻救了我！让我在游戏中找到了朋友，在杂志中看见了希望，这绝不是信口雌黄，我渐渐重拾信心，并且在学校期末考试中取得第一名的好成绩！再次感谢电攻，感谢小编们。谁说游戏是“精神鸦片”？我认为它是我的“心灵鸡汤”。最后，我想给电攻小编们提一个建议：每期的杂志真的很抢手啊！你们能不能将杂志推广到大的书店和书城里去卖呢？这样我们就不用每次去报亭里“抢”电攻啦！

Sam大叔

先鄙视一下户口制度，活生生的将你与朋友们分离。嘉仪美眉把照片都发来给大叔了，足见你的诚意。你和电攻之间有如此神奇的经历，让我再一次感受到我们杂志的与众不同之处。当然，你的与众不同之处更体现在“精神鸦片”和“心灵鸡汤”上，真是好词好对啊！祝贺你考取状元，更钦佩你那颗坚强的心。为了感谢你对杂志的支持，大叔特意送你一套《新飞飞攻略本》，希望你更健康、更快乐！最后，关于你的建议，我已经在本期拜大叔教栏目中解答。

MM	年龄	星座	QQ
上海市 秦可欣	19岁	水瓶座	2685534102

最近在玩的游戏 **创誓记online**

先鄙视一下色大叔，把电攻的MM读者全都霸占了，嘻嘻！不过大叔说的只要MM来信就能获得奖品的活动真是太诱人了，让小女子不得不中大叔的圈套。原本写信就要寄出的，结果大叔说还要发照片，幸好还没寄，大叔果然很坏！这次我硬是拉来了我的闺蜜好友一起给你发照片哦！她名叫任泉，和明星帅哥同名同姓哦！两个MM足够让大叔发奖品了吧！我们最近对三国杀卡牌比较有兴趣，希望大叔能给我们发一套哦，谢谢！另外，我俩最近在玩创誓记，有一起玩的朋友嘛？

Sam大叔



我流着口水看完你的来信和照片，果然是美女啊！联系方式留一个？你的来信语调有严重勾引本大叔的倾向哦！而且意图也非常直白，就是为了奖品才来的！一个还不够，还要带一个来，好吧！好吧！奖品给你寄出咯！MM多多益善，热爱游戏的更好咯。希望你以后发展更多的MM读者参与进来，并且要坚持给大叔来信，多提宝贵意见哦！

MM	年龄	星座	QQ
南京市 张安然	17岁	处女座	494229507

最近在玩的游戏 **龙之谷**

我来参加我题你说活动的哦！我玩的第一个游戏是《帝国时代II》，大概是小学三、四年级时的事情了。当时，电脑还不是我家的，是小姨家的。有一次去她家玩，无意中在桌子上看到了正版游戏的盒子，觉得很好奇。小姨半开玩笑地问我想不想玩玩，我很爽快地点了点头，于是，就这样开始了我的游戏生涯。

Sam大叔

什么？是参加SKY的活动来的？当场收录，以后你小样就参加大叔的活动吧！看了你的回信，原来你是帝国妹啊！那我绝对要推荐你《星际争霸2》的，对于喜欢生产、造兵、升级的你来说，绝对是门当户对的好游戏。说老实话，大叔对于你小姨的兴趣比对你本人更大，看你写的，想必她也是游戏女达人吧！还是正版游戏支持者，顶！一定要发展她成为电攻读者哦！

MM	年龄	星座	QQ
乌鲁木齐 李真	15岁	双鱼座	632871860

最近在玩的游戏 **诛仙2**

看电攻已经好久了，最近终于开网了。激动之余，给电攻来封信，分享一下快乐！废话不多说了，祝小编们工作顺利，游戏开心！等我学业完成了，也能安心游戏了哈！

Sam大叔

恭喜你双喜临门，一是能上网了；二是看到杂志的时候，考试结束放暑假啦！谢谢你给我们寄来的书签贺卡，很精致，还有你的落款！大叔过去有句座右铭：认真学习（工作），拼命玩！OK，It's time to play!



书签→

足球猛于游戏



熬夜对于sky现在的年纪来说，基本是不可能完成的任务，半夜篮球的时候做不到、老婆半夜生孩子的时候做不到、魔兽半夜下副本的时候也做不到，刚过12点就开始耷拉着眼皮，昏昏入睡，本以为世界杯也一样，可没想到一天三场球，越看越精神，过了半夜2点，已经斗志旺盛，我想足球的魅力就在于此吧。

人生中的第一次世界杯

第一次看世界杯，对于欧洲杯和巴西队都搞不清楚的我来说，看世界杯完全是出于娱乐。BT一点的想法是，我不需要懂足球规则，只要看热闹般的看他们中的一方把球踢进球门就很开心了（即便是丹麦队踢的那个乌龙球，我也开心了半天）。作为一个外行，我要声讨这次比赛的背景音乐，那如苍蝇蜂鸣般的嗡嗡声，折磨了我近一个星期……是逼着我不看世界杯吗？



MM	年龄	星座	QQ
天津市 杨慧伦	21岁	双子座	31354689

最近在玩的游戏 星际争霸2

我看电攻5年咯，期期不落，不容易哟！我是冲着卡牌第一次寄信的，想要“魔兽卡牌起始包”，大叔一定要给我哦！我接触《魔兽争霸》在初三，《魔兽世界》开服时就玩了，目前等WLK中，心里很淡定。另外，我还期待“暗黑3”，电脑憋着没升级，就等它啦！PS：最近正关注Iphone，想明年让同学从国外带一个，请问在国内能用吗？还有一些Iphone的新软件，希望小编能在“爱疯族”里介绍一下。

Sam大叔

从信上看来，你可算是看我们杂志学历最高的读者之一啦，今年要考研究生了，提前祝你金榜题名哦！起始包给你发咯，不过对于喜欢魔兽的MM，大叔还是要首推编辑部制作的《魔兽英雄卡牌典藏版》咯，想要了解魔兽英雄和历史的，购买这套作品就对啦。国外买来的Iphone入网打电话应该没问题，如果要使用游戏和软件的话，那可就有版本冲突啦！（小声地说：烧鸡，烧鸡……）

编辑部故事

帮忙

睡猫当时的表情→



编辑部在5楼，前门需要打卡，就在非机动车库有个后门是靠钥匙打开的，贪睡猫图方便一直从后门进出，一天他来的很早，爬上来后发现没带钥匙，平时就是怕把钥匙忘在公司才把它放车里，车毕竟每天都要骑到公司，就算忘带在身边下去拿拿就行了。因为太早公司又没人从里面开门，于是只有下楼去拿，再爬上来开门，开完门发现公事包落在车里，没办法又下去拿顺便把钥匙放回车里，折腾了半天，费了九牛二虎之力终于上来了，却发现开着的门又紧闭着，这时楼上公司职员正好下来说：“看你们公司门没关，里面又没人，怕是你们忘了，安全起见，我帮你关了，不用谢，邻里公司应该互相帮助。”贪睡猫痛苦万分。

劝架



一天午间休息，肥龙、夜猫他们在打《三国杀》，突然由于意见不合，肥龙和夜猫吵了起来，越吵越凶，两个人又都是爆脾气，越吵双方火气越大，最后居然打了起来。

事后大熊知道后，把他们两个叫进了办公室进行教育。

大熊严厉的说：“你看看像什么样子，那么大人了还打架，你们出手也太重了。”大熊指着肥龙被撕破的脸和夜猫肿的像馒头的拇指。

肥龙解释道：“我可没打他手指。”

夜猫辩解说：“我也没抓他脸。”

大熊不解：“那你们两个怎么回事？伤的那么重。”

两人互相看了看彼此，委屈的说：“我们还没真打呢，肥羊就一个箭步上来试图把我们拉开，力气之大常人难以想象，二三下人是分开了，我们也成这样了。”

话音刚落，只听门外，肥羊正在为自己的“见义勇为”夸夸其谈。

达人回帖

浙江舟山·Chiras

想向几位小编咨询几个问题

1、估计我会在高考考完后购买笔记本电脑，但是笔记本和台式毕竟还是有差别，在硬件上的局限依然显而易见，所以想问一下笔记本有怎样的硬件才能玩得动《指环王：王者归来》或者是《龙腾世纪》或是《帝国全面战争》。

2、然后想向夜游神贪睡猫咨询下关于游戏的问题

如你所见，我是《骑马与砍杀》铁杆骨灰+白金级玩家，我从最初骑砍0.808一直看到1.010并准备在高考结束后去接触最新的战团，所以想问下在最新的战团里还会有哪些不同于前代的变化。另外还想咨询一下在骑砍里如何通过贸易和商业来敛财？因为在以往的版本里我都是通过偷牛、抢劫、屠农、攻城这种充满暴力的方式来发展，长此以往多少会有些厌倦，所以我想通过商业这种比较和谐的方式来发展，希望能得到指点。

3、然后想向sky叔咨询下接触了几期的电攻后我才隐约知道中国的单机游戏发展状况不容乐观，作为一个单机玩家我尤其感到担忧，我有几个同学也想在大学里去开发单机游戏，但面对如今盗版猖獗的游戏市场，他们亦不知所措，所以我想问一下单机游戏怎么样在如今这种状况下生存？小型的游戏工作室又该何去何从？

1、装甲兔：三个游戏里要数《帝国全面战争》的配置要求最高，因此满足它就等于满足其他两个。最低配置如下：

处理器：Intel或AMD 2.4G单核处理器

系统内存：1GB(XP) 2GB(VISTA)

显卡：支持DirectX9.0C 256M显存（支持Shader2.0版本或更高）

声卡：支持DirectX9.0C声卡

2、夜游神：要说起贸易，其实各地的什么物品什么价格等等，查找一条最佳路线，需要考虑的地方相当多，某猫就在这里稍稍介绍续写贸易心得。

萨兰德苏：缺少葡萄酒、亚麻布、生丝、熏鱼、油、香料、天鹅绒

生产：枣肉、生铁、盐、羊毛、毛呢

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

国内贸易路线都库巴出售生铁。
库吉特：缺少熏鱼、亚麻布、生丝、天鹅绒、亚麻布
生产：盐、羊毛、香料
国内贸易路线在艾卡莫尔出售毛呢，盐，拉那出售盐，偶尔可在拉那买生铁。
维吉亚：缺少毛呢、亚麻捆、盐
生产比较平均
国内贸易路线不多，但库劳买铁去日瓦丁卖确实是黄金路线。
诺德：缺少毛呢、生铁、油、生丝、天鹅绒
生产：熏鱼、亚麻捆、羊毛
没有较好贸易路线，倒卖小麦亚麻捆，利润不大。
斯瓦迪亚缺少：熏鱼、毛呢、盐、枣肉、盐
生产：油、葡萄酒、油、小麦
国内贸易路线：苏诺买油、酒，赫德瑞姆买生铁，其他城市卖
罗多克缺少：盐、铁、毛呢、麦芽酒、羊毛
生产：小麦、熏鱼、生丝、天鹅绒（后两个只在杰尔喀拉）
国内贸易不多，跨国贸易不错，国内倒卖熏鱼、天鹅绒。

3、sky：首先申明我只是一个普通的不能再普通的游戏平面文字编辑，作为一个生活在游戏业的最底层单机编辑更感到担忧的是如何糊口，至于单机游戏何去何从？我没能力去考虑，也没资格去考虑，我要做的只能是把市面上已经发售的单机游戏全方位地向读者诠释，别的我无能为力。如果我真的知道单机游戏怎么生存，我也就不在这呆着，早就拿着计划书跑到各大单机厂商那“卖瓜”去了。至于你所说的小型游戏工作室，哥并不想泼冷水，如果你们有热情没能力，会被其他厂商打败；如果你们有能力没热情，会被盗版打败；如果你们既有能力又有热情，可能会被现实打败。要是你们实在有太多的梦想和热情需要宣泄，可以先试着尝试下Flash game，投入小，风险小，真正的小游戏，大智慧。

电攻侦探社

时之刃盗窃案



一天晚上，一家兵器商店被盗。盗贼是砸碎了商店一扇门上的玻璃窗后钻进店内的。他撬开三个钱箱，盗走所有的钱，又从陈列橱窗里窗里拿了本店最昂贵的时之刃，放在普通兵器盒里偷走了。 警方对现场进行了仔细调查，由于时之刃外形普通，又没做过宣传，很少有人知道它，所以断定窃案是对兵器商店非常熟悉的人干的。警方把怀疑对象限在特瑞、安迪和草稚京三个少年学徒身上，认定他们三人中肯定有一个是罪犯。 三个少年被带到sky面前，桌子上放着三支笔和三张纸。sky对他们说：“我请你们来，是想请你们和我合作，帮我查出罪犯。现在请你们写一篇短文，你们先假设自己是窃贼，然后设法破门进入商店，偷些什么东西，采取什么措施来掩盖罪迹。好，开始吧，30分钟后我收卷。”







半小时后，索伦森让他们停笔，并朗读自己的短文。 特瑞极不情愿地读着：“今天早晨，我对兵器店进行了仔细观察，发觉后院是最理想的下手地方。到了晚上，我打碎了一扇边门的玻璃窗，爬了进去。我先找钱，然后从橱窗里拿了一个很值钱的时之刃，轻手轻脚地溜出了商店。” 轮到安迪说了：“我先用金钢刀在橱窗上剖了个大洞，这样别人就不会想到是我干的。我也不会去撬三个钱箱，因为这会发出响声。我会去拿时之刃，把它装进盒子里，藏在大衣下面，这样就不会引起人们的注意。” 最后是草稚京：“深夜，我在暗处撬开商店边门，戴着手套偷抽屉里的钱，偷橱窗里的时之刃。我要用这钱买一副有毛衬里的真皮手套，等人们忘记这桩盗窃案后，我再出售这只珍贵的兵器。” sky听完，指着其中一个说：“小家伙，告诉我，你为什么要干这种坏事？”那个少年惊恐万状。

问题：这个少年是谁？sky凭什么识破了他？

上期答案：在那具烧焦的尸体上带着方糖，一个男子身上带着方糖出门，按一般人的想法是不可能的事，除非是有什么需要才会带着。这样一想，那具尸体的身份就清楚了。他就是骑马爱好者钢铁侠。那方糖是他在骑马俱乐部练习骑马时喂马用的。

黑镜头



身为一个有志向、有内涵、有文化、有层次的电脑游戏攻略编辑，除了《动物世界》，已经对电视台播的不抱什么兴趣，怀揣着2M带宽，天天徜徉在“知识”的海洋中，谁还高兴傻乎乎的守着电视机，等着别人播什么，我们看什么，这和八戒有什么分别。但再有档次的有为青年，也架不住家里有个无聊的老妈，天天一把鼻涕一把泪的为某情感类节目肝肠寸断、老泪纵横，一直很纳闷，是什么让咱家这个号称“吃的盐比你吃的饭还多”的老人家痛哭流涕，有一天终于忍不住往电视机里瞄了一眼，映入眼帘的是一男子，中等身材，略胖，一副金丝眼镜，透着一股书生气，定睛一看，此人不是别人，正是大师。

大师台词不多，但表情到位、动作逼真，眼神幽怨中略带紧张，惊讶中流露喜悦，激动中彰显真挚，从外到内，再由内到外把一个离异携子的中年男子表演的入木三分。按照史坦尼斯拉夫斯基的说法——这就是影帝。看了大师的表演，又一次对国产影视剧燃起了信心，原来这世上除了动物世界，还有其他节目能看，我很感动。



又吃又喝不亦快哉的世界杯

现场看球最大的享受是什么？身临其境体验与几万球迷一起欢呼一起沮丧的快感。在家看球最大的享受是什么？买了好多好多吃的喝的又是烤肉又是薯片又是拌黄瓜还有啤酒雪碧伏特加等等，再叫上三五好久，大家一起大块吃肉大碗喝酒痛快评球扯犊子骂裁判，这才是我们中国人看世界杯的方式！



电攻全体成员：对于这届世界杯，我们表示压力很大！
大笨熊：跟我讨价还价，你们还没准备好……（回音状）

静像电影 IP社P事 回归童趣

策划：大笨熊
编剧：Samtown
领衔主演：贪睡猫、Samtown、肥龙
客串：小杰、兔子、Sky
其他演员：编辑部打酱油众
摄影：Samtown
后期制作：咖啡

大家一定发现了，本期在杂志里附送的赠品——敢达机体香烟牌。贪睡猫的这个怀旧经典的创意立刻引起了所有男性小编的共鸣！原来，大家小时候都是玩这个长大的啊……







四格漫画

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

心有灵犀

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



魔兽世界 **秘密部队**

作者：田品吕口



星际争霸2 **合体·逆合体（上）**

作者：田品吕口



星际争霸2 **合体·逆合体（下）**

作者：田品吕口



第八届中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy)

时间：2010年7月29日– 8月1日

地址：上海新国际博览中心

网址：www.chinajoy.net

- ChinaJoy Cosplay嘉年华 (全国总决赛)
- ChinaJoy 电子竞技游戏大赛 (全国总决赛)
- Miss ChinaJoy 青春风采大赛(全国总决赛)

中国游戏开发者大会（CGDC）

时间：2010年7月30日 – 8月1日

地址：上海国际会议中心

网址：www.chinagdc.com.cn

- 在线游戏
- 单机，平台和外包
- 手机游戏
- 赞助商专场
- 综合商务展示区
- "龙之魂"欢迎晚宴

中国游戏商务大会（CGBC）

CGBC 中国游戏商务大会 China Game Business Conference

时间：2010年7月28日-8月1日

地址：上海国际会议中心

网址：www.chinagbc.com.cn

- 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
- CGBC 网页游戏论坛
- CGBC 投融资论坛
- CGBC SNS和Social Game论坛
- CGBC 国际合作论坛
- CGBC 严肃游戏论坛
- CGBC 移动互联网娱乐论坛
- CGBC 媒体营销论坛
- CGBC 游戏内置广告论坛

中国游戏外包大会（CGOC）

CGOC 中国游戏外包大会 China Game Outsourcing Conference

时间：2010年7 月31日-8月1日

地址：上海国际会议中心

网址：www.chinagoc.com.cn

- 主题论坛
- 国家专场
- 接/发包商务洽谈
- "璀璨之夜"商务晚宴

承办单位：北京汉威信恒展览有限公司 地址：北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室 邮编：100124

联系人：于昆先生、储青先生 Email：howell@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信